大众软件

Popsoft

1997

6

（总第23期）



编辑部报告

有读者来信抱怨说《大众软件》上的广告又多了，真是很热心而且细心的读者。的确如此，5月刊的广告在数量上有明显增加，可您是否注意到本刊已达到112页黑白、20页彩色的规模，拿在手里是否有了点沉重感呢？事实上，在您看不见的战线里，在编辑部与广告部的对抗中，我们基本上是守住了阵地，80页正文还是80页，有几期还成功入侵广告页，向读者朋友们附赠了两个全攻略。

1996年的合订本已获空前成功，本来只是为铁杆读者做的，想不到需求如此之大，目前正在加速重印中。1997年合订本(上)已进入后期制作阶段，估计7月下旬能面市。在参考广大读者的反馈意见后，1997年合订本将沿袭1996年合订本的编排风格，并在某些细节上有所修正。

最火爆的消息是1997年合订本将推出配套光盘，配套光盘上除了15至23期的配套磁盘外还有大量最新的共享软件和游戏的DEMO。鉴于大量读者要求购买已绝版的1995年合订本，在1997合订本（上）配套光盘中编排了1995年合订本的多媒体版，所以这张光盘实在是不容错过呦。此光盘由晶合实验室的姊妹组织晶合工作室倾力制作，另有精彩内容，暂不透露。

第一个为MMX芯片度身订作的游戏《生死赛车》(POD)将在国内发售，为庆祝《大众软件》创刊两周年，制作公司法国UBI SOFT与本社合作推出《大众软件》特别版，其中第十六赛道为大众软件特别赛道。在全国范围内限量发售2000套，并将在7月的第二届大众软件奖的发奖仪式上赠送给本刊特约作者及部分读者代表，因POD尚有其他版本发售，请有意收藏的读者朋友认准包装盒上的标贴及POPSOFT标志。虽然是为MMX做的游戏，但没有MMX的朋友也能玩，因为那张光盘上包括了PENTIUM和MMX两个版本。

第二届大众软件奖的系列活动已进入高潮，下个月就要开奖啦……那么多的奖品会落到谁家呢……请关注第二届大众软件奖活动的进度报道，八月就会有消息公布啦，到时候请注意看看中奖号码是不是对上了你手头的那张奖券！已把奖券寄到杂志社的朋友也请放心期待，我们会帮您兑奖的。

主　编：孙月湘　**常务副社长**：刘贫和
编 辑 部：裘聿纲（主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广 告 部：武凌　杨春慧
发 行 部：陈志刚（主任）　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利（总经理）
封面设计：佘海波
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　行：北京报刊发行局
订　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
电　话：(010)67150984、67150985
(010)67150881(发行部)
传　真：(010)67150983
社　址：北京崇文区法华南里 26 楼 2－201
E-mail：popsoft@netchina.co.cn
出版日期：1997 年 6 月 11 日
零 售 价：人民币：6.00 元
港币：15.00 元　美元：5.95 元

软盘目录
（总第 23 期）

- DOS 百宝箱中的部分工具
- CD－ROM 工具集中的部分工具
- SEE 文件管理器
- 软盘攻略：足球 97

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

缤纷长廊

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1997 年 6 月(总第 23)期

攻略指引

游戏博览

游戏赏析

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

·电脑音乐系列谈(一)
·用 E-mail 看 WWW
·3D 加速芯片和 3D 加速卡
·无声狂啸
·死亡地带

上期要目

·架设自己的 BBS 站(二)
·PC、TV、WEB 大溶合
·新"猫"总动员
·魔神战记Ⅱ
·深入 RPG 游戏制作——图形篇

招聘启事

1. 文字编辑 2 名,要求熟悉电脑软硬件,有写作能力,有较高英语水平者优先。

2. 美编 2 名,要求有美术功底,有一定电脑绘画技能,熟悉刊物美术工作者优先。

3. 文秘 2 名(女性),要求有较强办事能力,熟悉办公自动化设备的使用,相貌端正,有较高英语口语水平。

4. 软件开发人员若干名,要求熟练掌握 C、汇编等常用编程语言,有工作经验及开发成果者优先。

以上应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄至我社(注:所寄资料恕不退还),并写明联系方法。

本刊特约作者

庞大智、佘一兵、赵效民、流星雨工作室、玄狐小组、天骄创作室、陆强、罗曜、陈雷、赫闻

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)
正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂



微软公司将 Office 97 推向市场

与 Windows 95 和 NT Workstation 主流操作系统中文版相呼应，微软（中国）有限公司开发的全面支持简繁中文的新一代办公集成软件 Office 97 中文版已瓜熟蒂落。今年五月中旬，该公司相继在北京、上海、广州举行发布会，将这一充分结合网络技术，提供全面解决方案的中文办公自动化应用软件推向市场。

Office 97 中文版的增强功能表现在诸多方面，包括进一步支持中文文件制作及共享；增强了对不同语言及字符集的支持；实现多项日常工作自动化及"易学式"操作；提供强有力的开发工具等。

Office 97 中文标准版包括全新的文字处理软件 Word 97、电子表格处理软件 Excel 97、电子幻灯演示软件 PowerPoint 97 以及集日程管理、邮件信息交换等功能于一体的个人事务管理软件 Outlook 97。在 Office 97 中文专业版中，还增加了首次实现全部中文化的数据库软件 Access 97。

目标软件隆重推出
——恬恬和小施系列

"恬恬和小施"是一套由目标软件公司与清华合作开发的少儿百科多媒体光盘，结合了清华幼儿园多年教学实践的精华制作而成的一套适合学前儿童教育的智力启蒙光盘读物，从教小朋友自然科学常识，数学知识到培养孩子的创造力，提高孩子的思维能力。

本光盘画面精美——独特的美术设计，令你耳目一新。操作简单——鼠在手，畅游无阻，让你轻松驾驭。生动有趣——是当今教育娱乐的结合。目标软件公司将以更大的热情开发出更好的幼教产品。

鹏博士从大特区款款而来

鹏博士多媒体教育软件是深圳市多媒体技术有限公司面向全国中小学生开发的，包括教学版、提高版和娱教版三个系列。内容严格按照国家教委最新教学大纲进行编创，充分发挥了个性化学习、愉快学习、情景学习、交际学习等先进教学思想，利用多媒体技术在影音方面的巨大表现能力对整个教学内容进行系统整合和全新演绎，具有广泛的适用性，既可用于课堂教学，也可用于家长辅导子女和学生自学。该软件已通过人民教育出版社组织的专家审定。

智冠(北京)公司将代理发行
《超时空英雄传说Ⅱ》

宇峻科技制作的《超时空英雄传说Ⅱ——复仇魔神》将由智冠（北京）公司代理发行。《复仇魔神》无论总体设计还是细节处理比前作有质的飞跃，其丰富的剧情和华丽的视听效果绝对值得广大玩家耐心期待。

国内将代理发行 SEGA 移植的
电脑游戏软件

自 1996 年以来 SEGA 公司不断将自己在街机和家用游戏机上的热门杰作移植到个人电脑上以积极开拓新的市场。目前正与国内厂商联系代理发行事宜。

首批软件将于今年暑期推出。其中包括 SEGA 在街机和家用游戏机上最获成功的软件。相信这股从游戏机业吹来的流行风将为电脑玩家带来耳目一新的感受。

WESTWOOD 推出
《命令与征服》WIN95 版

WESTWOOD 为弥补《命令与征服》320×200 低解析度画面的缺憾，于今年三月推出该游戏的 WIN95 版，使其可以在 640×480 或 640×400 的 SVGA 高解析度下运行，同时还加强了网络功能，可支持 TCP/IP 协议。前导公司已代理了该游戏的发行权，国内玩家可望在暑期内玩到。

CorelDRAW 文字特效制作软件问世

本软件由恒诺多媒体设计顾问有限公司推出。通过大量示例引导用户在贺卡、名片、海报等的制作上循序渐进，逐步掌握 CorelDRAW 的各种强大功能以及文字特效制作技巧。本软件共含 18 个单元，利用操作实例详细讲解了 CorelDRAW 的基本操作和如何制作文字特效。

超星光盘图书馆又添新丁

超星光盘图书馆以古今中外的经典名著制成多媒体出版物。收录著作广泛，现已形成一定规模。

北京市超星电子技术公司新近推出了多媒体经典英语小说文库，全文录入小说文字，由 BBC 播音员录制声音。小说可分句听读或全文听读，配置英汉词典，鼠标点按即可询单词和段落翻译，是英语爱好者的良师益友。

《万事无忧——全面成为电脑高手》
多媒体软件发行

金洪恩公司制作的《开天辟地——手把手教您电脑的每一个操作》等教学软件早已为电脑爱好者们耳熟能详，现在其新推出的《万事无忧》比《开天辟地》其有更生动的表现手法，更加丰富的教学内容，让你学习起来轻松自如。

微软、惠普结盟 WINDOWS NT

比尔·盖茨近日与惠普掌门人

LEW PLATT就WINDOWS NT的发展达成合作协议，双方将共同开发低成本产品设备，为企业提供基于WINDOWS NT的全线软件解决方案，并致力于多元操作系统（NT、UNIX）支撑环境的研究。比尔·盖茨称两大公司的此次合作是WINDOWS NT发展史上的一座里程碑，虽然惠普主席兼总裁LEW PLATT宣称此项举措并不意味着惠普将放弃UNIX环境，但由于距IBM宣布其基于微软和INTEL技术的工作站产品发展计划只隔一天，分析家们认为UNIX前景黯淡。

3COM与U.S.ROBOTICS宣布合并

3COM与U.S.ROBOTICS合并的消息已被证实，合并后将以3COM为公司名称，总资本6.6亿美元，年销售额5.5亿美元，雇员达12,000人。双方首脑认为两大公司在发展快速、易用及更加智能化的产品上意见十分一致，合并后无疑将在全球范围内对网络技术革命起巨大推动作用。而原U.S.ROBOTICS的56kbps MODEM的X2技术仍是一大发展方向。

MS IE 4.0初露峥嵘

微软近日在INTERNET上推出其INTERNET EXPLORER 4.0的预览版本。在IE 4.0中微软试图把对本机资源的操作与INTERNET访问合而为一，使IE 4.0具有操作系统的功能。传统的静态WINDOWS壁纸也被由动态HTML、ActiveX和JAVA制作的"真实"环境所取代。由于NETSCAPE的新一代浏览器COMMUNICATION也于日前推出了预览版，二者在特征上又极为相似，新一轮竞争无疑会更加激烈。

JAVA全新出击

SUN公司副主席JAMES GOSLING在旧金山举行的全球JAVA开发会议上指明了JAVA发展的方向。新一代JAVA虚拟机将应用于从手提电话、办公设备以及汽车工业的各个方面，而音效等特殊效果也将引入JAVA应用中。新版本JAVA－PERSONAL JAVA和JAVA虚拟机将于今年第四季度面世，此外SUN还准备推出一个名为JAVA PC的系统，它使古老的X86微机变成可以运行JAVA操作的网络电脑。

创通推出DVD驱动器

创通（CREATIVE）公司的DVD驱动器套件包括一个驱动器和一块MEPG－2标准的解压卡。该驱动器仍为IDE界面，可以6倍速读取CD－ROM，而读取DVD盘片时可达9倍速。其解压卡支持杜比AC－3标准的音频信号，提供全方位立体声和一个低频特别效果声道，当然若没有支持杜比AC－3的功放就无法感受其优越性了。

LG推出16倍速光驱

LG公司推出的16倍速光驱面向的是主流市场。LG声称由于采用了将恒定线速度和恒定角速度相结合的技术，新款光驱的数据传输速度可以达到平均2.4Mbps，不象以往是在12倍速至16倍速之间浮动。而一在高速运转情况下驱动器震动轻微，访问时间也缩减至100ms。该产品可以横置或竖置，代号CDUD－8161B的光驱允许使用时将盘片直接插入驱动舱，省却了以往弹出缩进的繁琐操作。

INTEL下一代主板再出新招

继去年底INTEL制定下一代主板标准NLX后，由INTEL自行设计的其新一代CPU Pentium Ⅱ的专用主板原型已经问世。其与传统主板的最大区别在于因为Pentium Ⅱ是将CPU与L2 CACHE制作在一张CPU卡上，所以此块主板上不见了传统的四方格CPU插座，代之以Pentium Ⅱ专用的CPU卡插槽。这样不但主板结构设计发生重大改变，也增加了AMD和CYRIX兼容芯片的开发难度。

微软染指WEB－TV

今年的微软WINDOWS硬件工程年会（WIN－HEC）上，比尔·盖茨宣布了其进军WEB－TV的计划，在WINDOWS NT 5.0及MEMPHIS（WINDOWS新版代号）中将内建广播－电视功能。微软希望新的操作系统应具有节目预告、电视遥控及基于网络的视频点播技术（NET SHOW）。后者可以在普通模拟电话线上实现视频图像的流畅传输。其有TV功能的BETA版MEMPHIS将于今年6月问世，届时人们可以通过点击菜单中的电视频道激活一个小的节目预览窗口，或利用在线查询功能寻找自己喜爱的电视节目。

原创游戏的困惑

本刊评论员

随着电脑向家庭的普及，国内的家庭软件市场日益扩大，尤其是娱乐游戏类软件的制作、代理和销售等几个环节，呈现出一片欣欣向荣的景象，反映了我国人民生活水平提高后的文化需求。但目前市场上流行的大多是引进产品，原创游戏只是个零头。别看目前数量少，但它是国内广大玩家的期望，也是我国游戏软件的希望。本土原创游戏从无到有，从几个到几十个，这是一个巨大的进步，它标志着我国游戏软件产业正在发展壮大。

我们能看到厂商的努力，但现实不容乐观。《中关村启示录》虽然有着良好的本土化背景，在游戏内容的丰富程度上还是无法同《主题公园》相提并论。而《魔法门之英雄无敌》、《主题公园》等好好的游戏经过汉化后，死机就成了家常便饭，反映出国内外软件制作业一些技术水平上的差异，他们不是对玩家不负责任，而是心有余而力不足。

10年前，一个人就能做出一款游戏来，但在今天，一款游戏软件的制作，无论是资金上还是技术上都不亚于一部电影，国外一部游戏巨作往往耗资上千万美元。游戏的制作主要依赖于企划、编程、美工和音乐这四个方面。其中企划和音乐主要依赖于制作人员的灵感和知识深度，国内游戏在这方面无法期待一个指标化的提高，主要依靠制作人员的发挥。而编程和美工技术的提高则需要经验的积累和勤奋的工作。不过现在许多的原创作品根本不考虑娱乐性，似乎自己制作的游戏不是为了玩的，而是要对玩家进行一番说教。而三国、水浒之类被做滥了的题材现在还在被四、五个公司再度开发，是他们自己写不出好创意呢？还是非要靠这些名著来宣传，不然根本卖不出去呢？如何利用这些被做过了几十遍的题材写出新意，对厂商是一个严峻的考验。

几年前，国产电影业也面临同样的困惑，电影院前门可罗雀，但近年以来国内的优秀电影也着实火了把，屡有票房直逼引进的“十部大片”的“国产大片”出现，如《焦裕禄》、《周恩来》、《离开雷锋的日子》，那些并非都是大投入大制作，而是从影片的内涵入手。我们不可能跟好莱坞拼金钱，拼技术，但我们也有优势，因为中国国情和文化不是国外公司所能深入了解的，《仙剑奇侠传》这样的作品WESTWOOD是做不出来的。

近期新上市的几个国内原创游戏因广告宣传和实际产品有一定差距，玩家的期待化成一片埋怨。国内原创游戏，从无到有，是一个好现象，我们钦佩金山、金盘和尚洋等公司的勇气，钦佩他们敢为天下先的豪情，但这些游戏的确存在着严重的不足。

在宣传上取得了巨大成功的尚洋公司，使尚未发售时的《血狮》和原本在游戏业默默无闻的尚洋在玩家心中留下了鲜明的印象，并在一段时间内成为期待值最高的游戏，但游戏刚一发售就出现了巨大的反效果。《血狮》虽然从现在最流行的C&C Like的类型入手，还有心想在画面的解析度上超过《命令与征服》，但在游戏引擎方面简直……，所以才有其慢如蜗牛的速度和低劣的人工智能。

根据对部分玩家的抽样调查，中国的玩家对角色扮演、战略和益智游戏有所偏爱，特别是中式RPG和即时战略最受欢迎。但就国内的制作水平和条件而言，要制作这类高技术高难度的游戏还需要一定时间的磨炼。

由于中国的游戏业刚刚起步，经验值可以说是零，需要一点点的积累。现阶段中国的游戏制作业绝对无法同欧美、日本等地区积累了十数年的老牌游戏公司相比。即便是游戏的创意再好、企划再完美，没有编程和美工将它们真正实现出来，一切都是空谈。市场规律是无情的，在资金、设备、技术不充分的条件下，开发或代理一个不受欢迎的游戏实质上是对厂商自身最致命的伤害，如果游戏制作厂商、发行商和销售商不能正确处理这种情形，势必影响消费者的信心和购买欲，现阶段的情况下，中国的游戏制作业应该量力而行，开发和汉化自己力所能及的产品。

虽然现阶段的国产游戏还无法赶上世界水平，不过它们包含了制作人员的无数心血。在国产游戏刚刚起步的今天，玩家的支持是最好的帮助。就象中国的足球、汽车工业一样，中国游戏产业需要广大消费者和宣传媒体的配合和支持才能崛起。♬

来自法国的 Ubi Soft

《大众软件》两周岁生日在即，为表纪念，我们将同法国 Ubi Soft 娱乐软件公司（第二届大众软件奖协办单位之一）合作开发《生死赛车》（POD）大众软件特别版，其中的第十六赛道为大众软件赛道。为了让读者能更好地了解 Ubi Soft 娱乐软件公司和它的产品以及《生死赛车》的有关情况，日前本刊记者对 Ubi Soft 中国地区总经理戈翎女士进行了专访。以下 Q 为本刊记者的提问，A 为戈翎女士的回答。

Q：戈翎女士，Ubi Soft 在欧美是一个很知名的娱乐软件公司，但这个名字对中国用户可能有些陌生，您能否对贵公司的情况做个简单的介绍？

A：Ubi Soft 成立于 1986 年，是法国较大的从事制作开发、出版发行教育和娱乐类软件的跨国公司。它在世界各地拥有 15 个分支机构，分布于美国、日本、欧洲等地。Ubi Soft Entertainment 设有 6 个专业部门，其工作覆盖了整个多媒体领域：2 个电脑工作机构、1 个录音机构、2 个图像制作机构和 1 个影视制作机构，这些工作机构在整个欧洲都赫赫有名。

Q：贵公司的产品有哪些特点，在国际市场的地位如何？

A：我公司产品涉及广泛，主要有两大类：游戏类，如冒险、赛车、体育、策略等等；寓教于乐类，其中包括交互式故事、通过娱乐的形式达到复习各门课程目的的教辅游戏和学习音乐演奏的艺术类游戏。Ubi Soft 近年来的每一个产品都进入了同类产品销售排行榜的前 10 名，如《雷曼》这一卡通冒险游戏，在海外上市后最初的 6 个月内，销量高达 50 万片，至今已突破百万，在去年欧美优秀游戏排行榜上名列第四；《吉爱哥——寻找丢失的黑夜》则在欧美寓教于乐游戏销售排行榜上名列第一。我们强大的技术力量以及在多媒体领域的丰富经验也使我们能够与 INTEL 等大公司合作，共同推动多媒体世界的发展。

A：进入大陆市场后，贵公司已经推出和即将推出产品情况如何？

Q：有一点我可以向您保证，我们在中国市场推出的产品在欧美都极受欢迎，有极高市场声誉，并制作了汉化版本。今年一月我们推出了老少皆宜的《雷曼》和可以选用 5 种语言的交互游戏《吉爱哥——寻找丢失的黑夜》。近期即将推出的《生死赛车》是为新一代 MMX 而设计的第一个赛车游戏，为满足更多用户的愿望和要求，我们提供了奔腾版。《巴约塔——北极勇者》是个画面优美的交互式冒险故事，3 种语言、多首卡拉 OK 和直联 INTERNET 等，这些在寓教于乐游戏中都很独特。总之，使中国用户能有机会与国际潮流同步、领略国际发展时尚是我们的责任。

Q：《生死赛车》（POD）在国外的反映不错，能否请您对此多做些介绍？

A：《生死赛车》是 Ubi Soft 针对 MMX 技术开发的第一个赛车类模拟游戏。众所周知，今年上半年英特尔和 AMD 公司已分别推出了以 MMX 技术为核心的多能奔腾和 K6 多媒体处理器，今年底高能奔腾的 MMX 版本和 CYRIX 的 M2 都将问世，这无疑对采用 MMX 技术的新一代软件起着推波助澜的作用。经我们的法国专家测定，由于在设计中采用了 MMX 技术，POD 在 MMX 电脑上的运行速度达到了惊人的 80 帧/秒的高速，更不用说它提供的杜比环绕音效，分屏及多人联机功能，甚至还可以从互联网上下载最新赛车、赛道。因此今年刚刚推出 MMX 家用电脑的厂家如 IBM、COMPAQ 和 AST 等都将《生死赛车》（POD）作为捆绑软件随机销售。从某种程度上说，生死赛车是 MMX 电脑的一块试金石。同时 Ubi Soft 还发行了中文版，我相信，《生死赛车》一定会为中国的广大电脑游戏爱好者带来耳目一新的感觉。

Q：太好了。让我们试目以待《生死赛车》的正式发布。您能不能谈一谈对中国市场的印象和 Ubi Soft 今后在中国发展的情况？

A：好的。中国市场给我的印象是出乎意料的。在过去的几个月里，我对本地和其它几个城市的市场作了初步的了解，发现电脑软、硬件产品的市场是如此活跃，尤其是上海、北京、广州等城市，其产品的发布几乎与世界同步。所以此次 Ubi Soft 进军中国市场绝非权宜之计，而是在对中国市场作了深入研究之后的一个长远承诺。我们不仅会继续把世界最好、最新的产品介绍给国内的消费者，同时也正在积极筹备在国内建立自己的制作中心。希望在不久的将来，欧美市场上也会见到标有 Ubi Soft 的中国的优秀娱乐产品出现。这不仅将是 Ubi Soft 的骄傲，也是中国的骄傲。

Q：祝 Ubi Soft 的事业在中国取得成功，并为中国的用户带来更多、更好的产品。

A：谢谢！请让我对《大众软件》的广大读者和 Ubi Soft 的用户表示感谢，并真诚地欢迎更多的优秀人才加入 Ubi Soft 的事业。♬

文/本刊记者

病毒与反病毒（下）



三、病毒的特性

（二）隐蔽性

为了进行广泛而有效的传播，病毒程序必须做得相当隐蔽。如果病毒以文件的方式进行传播，你一列目录就能看到，那它就无法流传（谁会傻到把它拷来拷去）。所以病毒必须寄生在一个合法的程序中，它们往往使用链接或插入的方法隐藏在其它程序中，有些编制得相当精巧的病毒程序能将自身分解隐藏，在运行时才进行组合。

病毒的制作者为了让病毒能广为传播可以说是费尽苦心，他们必须把病毒程序编制得短小精悍，不易被人察觉。不仅要对抗种种查毒软件，使病毒能蒙混过关，还要对抗编程高手以增大杀毒难度。

（三）潜伏性

从技术角度来看，一个病毒的潜伏期越长、隐蔽性越好，它就传播得越广。病毒在侵入系统后，一般不会当场发作，往往有一段潜伏期，在满足了特定条件后才会被激活。这可不是病毒制作者的仁慈所致，固然可能会有一些其它原因，主要是为了让病毒更好地被传播。

如果一个病毒动不动就发作，这就违反了它的隐蔽原则。试想你若知道此程序有病毒又怎会拿去拷给你的朋友。所以如果病毒的潜伏性越好，其隐蔽性相对来说也就越高，危害也就越大。假设有一个隐蔽性、潜伏性俱佳的病毒，流传多年而未被发现，在某一天同时被激活，那种破坏力可能不亚于核弹吧。

（四）危害性

至于危害性可以说是有目共睹，你的系统难道从未受过侵扰么？

病毒既然入侵，总得干点什么。良性病毒只是搞些恶作剧，出点莫名的音乐和图像或是一些无伤大雅的问候和警告。恶性病毒则有明确目标：破坏数据、删除文件、格式化磁盘，它们什么都干。就算是“蠕虫”这样能列入良性病毒行列的，也造成近亿美元的损失，那么对那些能格式化硬盘的恶性病毒我们还能说些什么呢？

（五）不可判定性

看了上面这些，你一定在想，既然病毒有这么大的危害，要有一种能杀所有病毒的杀毒程序该多好。的确有人试图这样做，但后来证明这是不可行的。曾有人做了如下推理：假设有一个通用的查毒程序 D，对于任何一个程序 X 来说，当 D(X) = 真时，X 是病毒，D(X) = 假时，X 不是病毒，那么 D 无法判断以下程序 V 是不是病毒：

```
procedure v:
begin
1. 如果不是 D 程序转到 3
2. 转到 5
3. 传染一个执行文件
4. 若触发条件成立则执行破坏功能
5. 正常功能
……
end
```

当程序 D 检测时，V 执行正常功能，当不是 D 程序时，V 则执行病毒功能，这样 D 就无法进行正常判断，也就是说一种能查所有病毒的完美程序是不存在的。这就是病毒的不可判定性。

四、计算机病毒的分类

现在世界上已不知有多少病毒了，统计是不可能了，只能估算。在去年以前已听说了三千种以上这一说法，更何况每星期尚有新病毒“闪亮登场”。如此之多的病毒不可能一一见识，但若将它们稍加分类，倒也是一个了解病毒的好方法。

（一）按攻击对象分类

在一些相关资料中往往把攻击对象分为 IBM PC、Macintosh、工作站等等，但事实上病毒所针对的是软

件环境而非硬件环境，所以我们可以这样分类：有攻击DOS的病毒、有攻击WINDOWS的病毒、有攻击UNIX的病毒、有攻击SYSTEM的病毒，从理论上说针对每一种互不兼容的操作系统都存在相应的病毒，甚至连安全措施很好的大型机也有病毒入侵。

特别值得一提的是攻击网络的病毒。连入网络的可能有许多不同的机型，过去有专门攻击网络上使用最广泛的UNIX的病毒。但随着INTERNET上WWW的发展，HTML 3.0、JAVA、ActiveX等功能十分强大的网络语言的流行使病毒有了新的活动空间。使用这些语言编写的程序可以在WINDOWS、UNIX、SYSTEM等多种系统上运行，可以直接控制计算机的系统和硬件，利用它们编写的病毒比传统病毒具有更可怕的攻击性和传染性。如果您的系统支持ActiveX而您又收到了一封含有用ActiveX编写的病毒的电子邮件，几分钟后您可能连硬盘被格式化了都不知道。

（二）按寄生方式分类

按寄生方式分类，有操作系统病毒、外壳病毒、入侵病毒、源码病毒和宏病毒。

操作系统病毒是较为“威猛”的一种，编写的难度也较大，这类病毒能部分地替代操作系统进行工作，也就是说病毒代码中有一部分具有操作系统的功能。这些代码植入系统将替代原操作系统，使病毒凌驾于系统之上。

外壳病毒附加在正常程序的首尾，不修改程序代码。我们常见的大都是这种病毒，它们常常把被传染程序的字节数变长，从而暴露了自己。

入侵病毒侵入到正常程序之中，把自已藏在堆栈区或是不常用的数据区，通常情况下很难被发现，因为它们不影响文件的字节长度。事实上这种病毒也很难被安全清除。

源码病毒是最为少见的一种，因为它们必须赶在程序在编译之前插入到源程序中，这样的机会毕竟很少。大家都知道可执行程序大都是由高级语言编译而成，如BASIC、PASCAL、C等等，源码类病毒若是能在编译之前进入源程序，那么清除它的难度不亚于重写一遍此程序，其危害也就可想而知。

宏病毒(MACRO VIRUS)是最近才出现的新型病毒，和传统病毒大不相同。最早出现的是基于WORD的WORD MACRO VIRUS，例如Concept、台湾No1。它利用WORD宏强大的功能执行，隐藏在WORD的DOC文件自带的模板中传染。由于WORD的版本众多，这种病毒可以在WINDOWS 3.X、WINDOWS 95、WINDOWS NT、OS/2和SYSTEM的WORD中广泛传播。不久前又出现了EXCEL、WORDPRO、AMI PRO等多种系统的宏病毒。

（三）按传染方式分类

这是最为常见的一种分类方式，可以说是众所周知。原先被分为引导型、文件型和混合型三类，最近又有一种变身型的病毒侧身其中，凑作四类。

引导型(Boot-type virus)病毒只传染磁盘的引导区。引导区包括硬盘的主引导区和DOS分区的BOOT区引导程序，对于软盘来说只有DOS的BOOT引导程序。引导型病毒能先于系统抢得控制权，对系统的潜在威胁较文件型病毒为大。

文件型(File-type virus)病毒可以传染一种或几种执行文件等特殊类型的文件。虽然它们也能传染普通的数据文件，但由于这些数据文件无法运行，所以没有用处。通常有以下几种文件能被传染：

COMMAND.COM：DOS系统文件之一。

COM、EXE、APP、PGM文件：可执行文件。

SYS文件：系统文件。

OVL、OVR文件：自覆盖文件。

BIN文件：二进制执行文件。

DLL文件：WINDOWS的动态链接文件。

DOC文件：WORD专用文件，只有宏病毒传染它。

NORMAL.DOT：WORD自定义宏的记录文件，WORD宏病毒的攻击对象。

它们的共同特征就是均需附着于一个正常的程序，并成为这个程序的一部分。

混合型(Multi-partite)病毒兼具上述两种病毒的功能，号称为多功能混合型，既传染引导区又传染文件，往往特别凶悍。因为如果硬盘的主引导区被传染，使用高级格式化是无济于事的，更何况这种病毒还兼具文件型病毒高传染性的特征。

变身型病毒一出炉便成市场焦点，是自黑色星期五以来最受媒体关注的病毒之一，有人管它叫幽灵，也有人称之为编码型病毒。它的特点是每传染一次就变换自身代码一次，表面上看去就象另一个病毒，据称有上亿次或无穷多次变形能力。这种手法专用来对抗使用病毒特征码扫毒的软件，着实令国人惊慌了一回。

（四）按破坏性质分类

前文曾提到良性病毒一词，这是从设计者的意图来分类的。相对于良性病毒的自然是恶性病毒，虽然从惯例上来说存在这种分类方法，但事实上所有的病毒都是有害的。

良性病毒没有明显的破坏行为，甚至有些病毒还有杀毒的功能，但它们的运行一则是未得到操作者许可，二则侵占了系统有限的资源，资源耗尽也会引起系统崩

溃。恶性病毒以破坏系统为己任，不同病毒有着各种各样的破坏手段，可以攻击系统的软件甚至计算机的硬件。它们的反应往往是匪夷所思，无奇不有，弄得玩家们的机器一有异状，头一个想法就是：糟了，有病毒！细细想来，在未来战争年代若是弄个超级恶性病毒出来，其战斗力……

五、病毒的原理

对这么多的病毒进行不同角度的分类对读者来说并没有特别的意义，这种分类只是为了能更方便地对病毒进行有针对性的防治。对于富有好奇心的读者来说，病毒的运作原理可能更有吸引力。就象笔者初接触病毒时那样，疑惑于它究竟是怎样传染的，又是怎样在不破坏宿主程序的前提下把自身代码灵巧地插入进去，引导型病毒又是怎样才能抢在系统之前取得控制权？

病毒可以说是所有计算机程序中最精巧最能体现设计者才华的一种程序，编程本身就是一种艺术，而病毒程序的编制该算是一种奇特的微雕技艺了。在短小精悍的病毒代码中包含了三大功能模块：引导模块、传染模块和破坏模块。

引导模块的作用是将病毒主体导入内存并为传染模块提供运行环境，如果病毒主体代码未进驻内存，那可以说是一个无效的病毒，即使你的整个硬盘充斥着种种病毒，它们也无法进行传染和破坏。

传染模块的作用是将病毒代码传到其它的载体（医学上称之为易感人群）上去。一般情况下，传染模块分为两部分，前部是一个条件判断程序，后部才是传染程序主体。先由条件判断程序确认目标体符合传染条件，再由传染程序主体完成病毒体的植入和链接。不同的病毒其传染条件有很大差异，传染的方式也不相同。

破坏模块是病毒的核心部分，上述两个模块都是为破坏模块服务的，就象一个特务潜伏多年，只是为了搞一次重要的破坏活动。破坏模块根据设计意图的不同会做出不同的举动，给各位带来无法预测的损失。有些设计者带有政治意图，而有些人只是为了反对吸烟。同传染模块一样，破坏模块也带有条件判断部分，因病毒均有潜伏期，破坏模块只在符合激活条件时才进行活动。

六、病毒的初步识别

现在诸位对计算机病毒已有了一个大致的了解，接下来要做的工作是，如果你的机器很不幸地感染了病毒，你要怎样做才能发现它呢。

病毒不可能一直不动声色地潜伏着，而它一活动就会露出马脚。首先要注意对内存的观察，内存是病毒的必经之地。经常使用的微机其程序的载入顺序基本不变，可用内存总量也保持一个固定的数值。高版本 DOS 的用户可用 MEM/ C 的命令察看内存，记下常驻程序名和可用内存总量。病毒会使用多种方法侵入内存，若发现有不该常驻的程序占用内存或可用内存无故减少，就可能是病毒作怪。低版本 DOS 的用户可使用 PC-TOOLS、MI 或其它的内存观察工具检测。

其次要注意文件的长度。传染可执行文件的病毒因要插入自身代码，多半会改变文件的字节数，而且一种病毒所改变的字节长度是固定的，有时根据所增长的字节数就可确定是何种病毒。你不可能记住所有文件的长度，但可记下几个常用的可执行文件，有事没事就看看，若发现文件字节数被改变，那就是有病毒。

有些病毒为了隐藏自身，会在磁盘上做些坏道标记来置身其中，如果没有特殊情况（如意外引起物理损伤），你的磁盘上出现一些坏道，就可能是病毒。若是系统引导时间比原先长了，那有可能是引导型病毒。

其它如屏幕出现异常画面或 PC 喇叭异常声响，系统速度变慢或无故死机，数据文件被修改或破坏，盘上出现异常文件或文件无故消失，磁盘空间变小或卷标被修改，打印机或通讯端口异常等等都是病毒症状。最为可靠的一个识别办法是查看中断向量表，可以说每个病毒都要修改中断向量表，把正常系统的中断向量表做一备份就可确知病毒是否来访。对于引导型病毒也可直接查看硬盘主引导区及 DOS 的 BOOT 区，这都需要对系统有一定的了解。

七、计算机病毒的防治

总有人一谈及防毒，就说不要用不明来历的盘，不要玩游戏，不要拷来拷去，不要这样不要那样等等。说的的确都有道理，对于单位用户应该遵守上机安全制度，但对于个人用户来说这样消极防毒并不可取（笔者个人意见）。只要用的时候小心点就可以了，就算是一不小心拣了张盘也要拿回家看个究竟（里面有没有炸弹）。

高手们用 DEBUG 或 PCTOOLS 就能杀毒，象笔者这样的低手只有吃现成的，用用反病毒软件也马马虎虎能过日子。好在现在市面上流传的反毒软件很多，病毒不停地上市，反毒软件不停地升级，斗争真是激烈呀。

一个完整的反毒软件包支持三种基本功能，包括病毒预警、病毒检测和病毒清除。有一些软件包将三种功能分立，也有的做成一个集成应用环境，其实它们的原理都是一样的。

病毒预警程序是一个常驻程序，它就象一个哨兵监视着系统中的动静，若有类似病毒的操作，如非法改写和删除文件、改变硬盘引导区、抢占内存等，它就会马上

报警并禁止这种操作的继续。病毒在内存中的操作有一个共同点，它们必须通过引导模块进入内存，并通过传染模块进行传染。在这两个步骤中，有一些动作违反了DOS操作的常规，比如修改一些特定的中断向量、对执行文件在调用时执行写操作、试图重写引导记录等等，预警程序就是对类似的这些操作进行实时监视并及时报警。问题在于DOS下的应用程序没有一个固定规范，有些应用程序也采用了一些类似操作，这样就容易产生误报，要是狼来了多喊几遍，大家多少会有些不耐烦。

除了常驻的病毒预警程序外，在中国市场上还有一种特别的病毒防御机关——防病毒卡。现在的防病毒卡大约有三种：广谱防毒、特征防毒、特征杀毒。后两种只是把软件防毒的功能做成硬件，所以存在更新的问题。第一种利用了防病毒卡优越的硬件条件，从理论来说可以防御任何病毒。第二、三种可以说是将防/杀病毒软件固化在硬件中，也存在更新问题，而且更新周期更长、费用更高。

病毒检测程序就是查毒程序，现在的查毒程序采用四种检测方法：免疫、状态比较、特征扫描和模拟仿真。免疫是在目标程序中插入一段自检代码，每次执行程序前会先进行自检，一旦发现自身出现变化便报警提示。自检代码中包含了一些必要信息以测定自身结构是否出现变化。这种设计思想固然很好，可惜有些程序无法被免疫，而还有一些在免疫后会无法使用。

状态比较是在第一次安装时记录下每个程序的关键信息，再次检查时对照记录校验程序，只要文件稍有变动就能查出来。这也是笔者较喜欢的一种查毒方式，因为用这种方法查毒较为可靠，而且可查出未知的病毒，虽然它不一定能说出是何种病毒，但起码你能知道有不速之客入侵了。不过如果在安装时你的机内就有毒，那可是糟糕之极。对新装入的软件也无法确定是否有毒。

特征扫描是大多数查毒程序采用的方法，一般通过检测某个特定病毒的特征代码来确定病毒的存在与否，这种方法只能测已知病毒。好在这样的查毒系统是开放式的，只要提取出特征码，写入病毒特征库里就能查毒。如果配合以一个快速反应的公告网络，还是有一定优势。特征扫描结合状态比较和病毒预警程序，基本上能查出大多数已知和未知病毒，困难的是杀毒。但是TBAV一类的新型查毒软件加入了一定的智能化设计，可以检测文件中有无特殊的指令和异常调用。这样虽然容易误报，但是大大增加了对未知病毒的检测能力。

模拟仿真为指定程序设定了一个仿真环境，在它的控制下观察程序的运行，检测其有无异常操作。不过这个方法太慢，无法大规模使用。

病毒清除程序即杀毒程序，它一般带有特征字扫描功能，先进行特征扫描，在确定了病毒之后，才能进行杀毒。杀毒程序的除毒步骤都是根据不同的病毒事先安排好的，在除毒的同时还要将染毒程序恢复到原样，所以杀毒程序只能杀已知的病毒，为了杀更多的已知病毒只能一步步地升级。对于引导型病毒却是例外，现在的杀毒程序大都提供一个引导区的备份程序，只要做了备份就万事大吉，有毒的话只需覆盖一下，但引导型病毒毕竟很少。在杀毒软件无效的情况下，就只能用DEBUG或其它工具类程序手工清除了，不过也有简单方法，把你所找到的染毒程序用原先的干净备份覆盖一下就万事大吉了。什么？没备份？！那就去买一份商业版的杀毒软件，有事全找它们。

由此看来病毒和反毒软件就象一双技艺相当的对奕棋手，你来我往杀个没完，而且病毒执黑先行，永远领先一步，反毒软件只能见招拆招，亦步亦趋。害得我等玩家只好在拿到每一张盘时抖抖索索看个没完没了。♬

附录：已知的宏病毒

病毒名称	变种病毒的数量
MARCO. Concept. AB. I	5
MARCO. Word. Nuklear	9
MARCO. Taiwan. No1	1
MARCO. BoomBastic	2
MARCO. Color. Rainbow	9
MARCO. Atomic	4
MARCO. Nemesis. Xenixos	11
MARCO. Alliance	1
MARCO. Sex. Spooky	1
MARCO. Spooky	9
MARCO. Bandung	6
MARCO. Phardera. A	1
MARCO. Phardera. B	1
MARCO. DMV	1
MARCO. FormatC. Trojan	1
MARCO. Wazzu	1
MARCO. Wazzu. B	1
MARCO. Christmas	1
MARCO. Lucifer	7
MARCO. Satanic	5
MARCO. Easy	1
MARCO. OutLaw	2
MARCO. Big. Daddy. Cool	2
MARCO. Friends	2
MARCO. NightMare	2
MARCO. Selamat	2
MARCO. NPad. Bandung	1

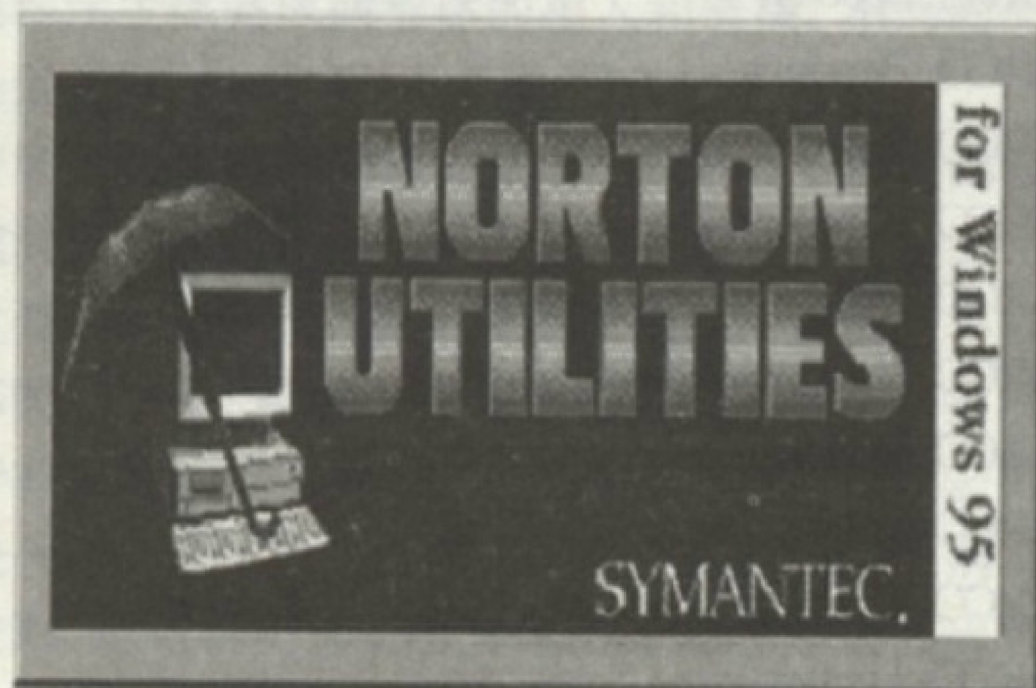
WINDOWS下的 NORTON(五)

北京　庞大

四、传统工具的新版本——Norton Utilities 95

Symantec 公司的工具产品中最著名的大概就是它的 Norton Utilities 系列了，到 Windows 95 的时代，这个系列又添了新的成员，那就是今天要介绍的 Norton Utilities 95。

在 Norton Utilities 95 中，所有程序出来时都戴了一顶相同的“帽子”，就像你看到的那样(如下图)，为你的电脑打上一把遮阳伞，并且有些程序采用了 Windows 95 的“向导”机制，用“下一步”按扭来引导你完成工作。总的来说，Norton Utilities 95 的界面制作是成功的——老程序风采依旧，用来得心应手；新程序人赘 Windows 95 之后，也“人乡随俗”，不用再去学习、适应。

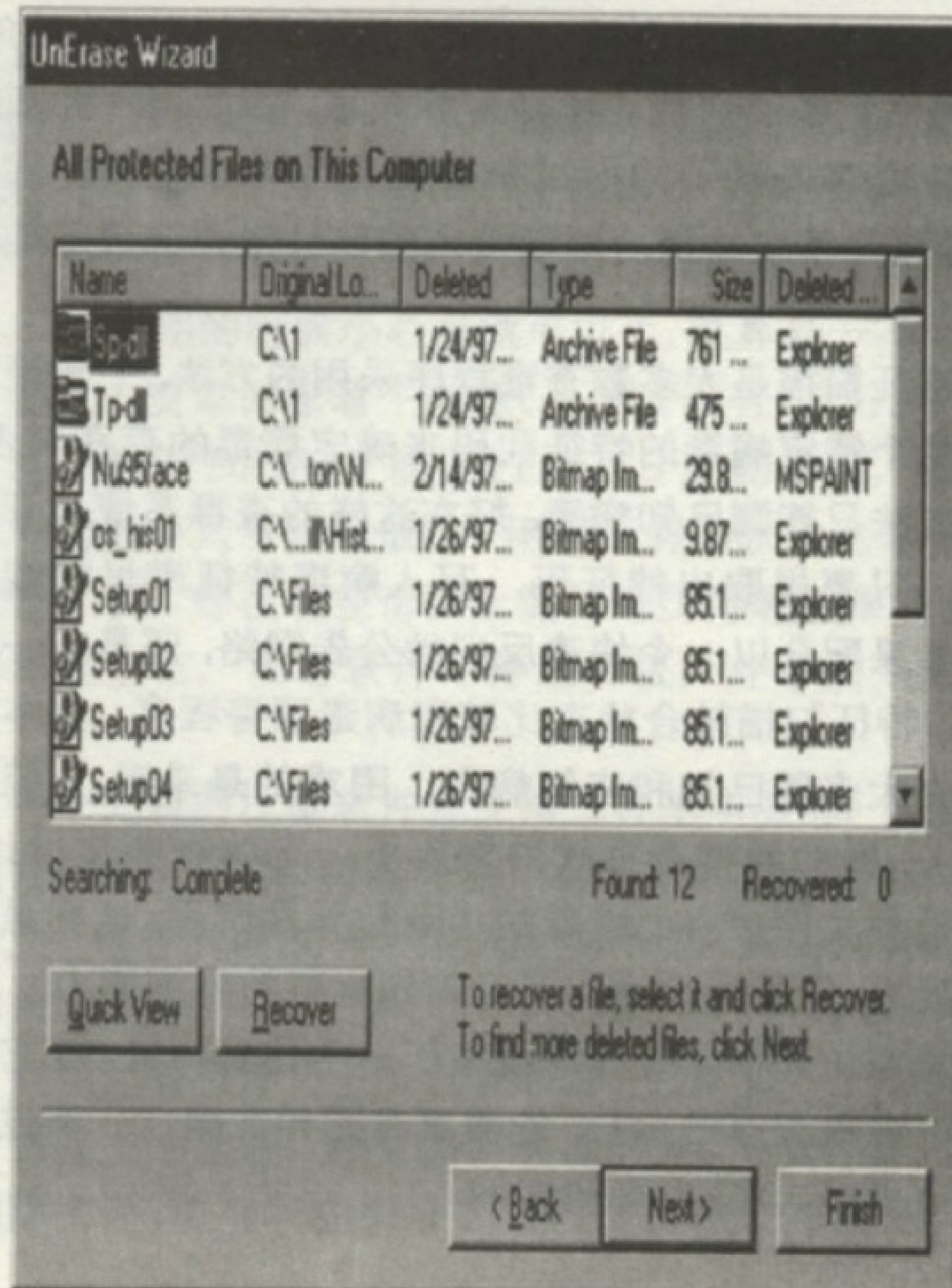


(一)反删除精灵——UnErase Wizard

前文说过，Symantec 公司的 Windows 95 系列工具从别的公司“借”了些名字来，这不，这个 UnErase Wizard 又是如此。在早先 DOS 版的 Norton Utilities 中，有一个叫做 Norton UnErase 的应用程序，当时它是一个比 DOS 的 Undelete 更为强大的反删除工具，这回装在 Windows 95 工具包里的这个反删除精灵 UnErase Wizard 是它的后继产品，并且又是一个比 Windows 95 更为功能强大的工具。

启动 UnErase Wizard，先有一屏幕的介绍性文字，主要是说 UnErase Wizard 与 Norton Protected Bin(这是 NU95 中用来替代 Windows 95 回收箱的程序)互相配合，在恢复文件方面是怎样的天衣无缝，然后便是“向导”的第一步——选择从什么地方恢复文件：从最近删除的文件 Find recently deleted files，从被保护的文件 Find all protected files on local drives，从所有可恢复并且符合你的要求的文件 Find all recoverable files matching your criteria。

选择了一定的方式之后，按下 Next 按钮，UnErase Wizard 便开始在你所选定的范围内搜索所有的文件，



搜索完毕后，它会在屏幕上给你开列一个文件清单（如上图），告诉你这些文件都有多大，是何时在何地被删除的，尤其是其中的 Deleted By 一栏，还能告诉你究竟是谁删除的这个文件。如果你想将某一个文件恢复，只需要按一下 Recover 按钮，就可以让它起死回生了；如果想看一看文件的具体内容，QuickView 会调出那个不错的浏览器，让你“看个清清楚楚、明明白白、真真切切”；如果还没有找到你想要的文件也别着急，你还可以按 Next 按钮继续查找，它会同你更详细的信息，象文件类型、文件所包含的文字内容等，实际上相当于选择了 Find all recoverable files matching your criteria 方式。在这里提一句忠告：它找你要详细信息的时侯，一定要尽可能详细地告诉它，千万别什么都选忽略，否则它会象上文提到的那个 Norton Undo 一样，一口气给你找出成百上千个文件来的，在大信息量的时代，软件没有智能简直是一场灾难！总的来说，在文件跟踪方面，NU95 的 UnErase Wizard 与 Norton Navigator 的 Norton Undo 不相上下，就看你喜欢用哪个了。

（二）依旧是一双火眼——System Information

前文介绍过，在 NDW 里有一个能够检测各种系统信息的 System Infomation，在 NU95 中 Symantec 公司提供了这个工具的 32 位版本——比原先的 16 位版本练就了更深的“内功”。

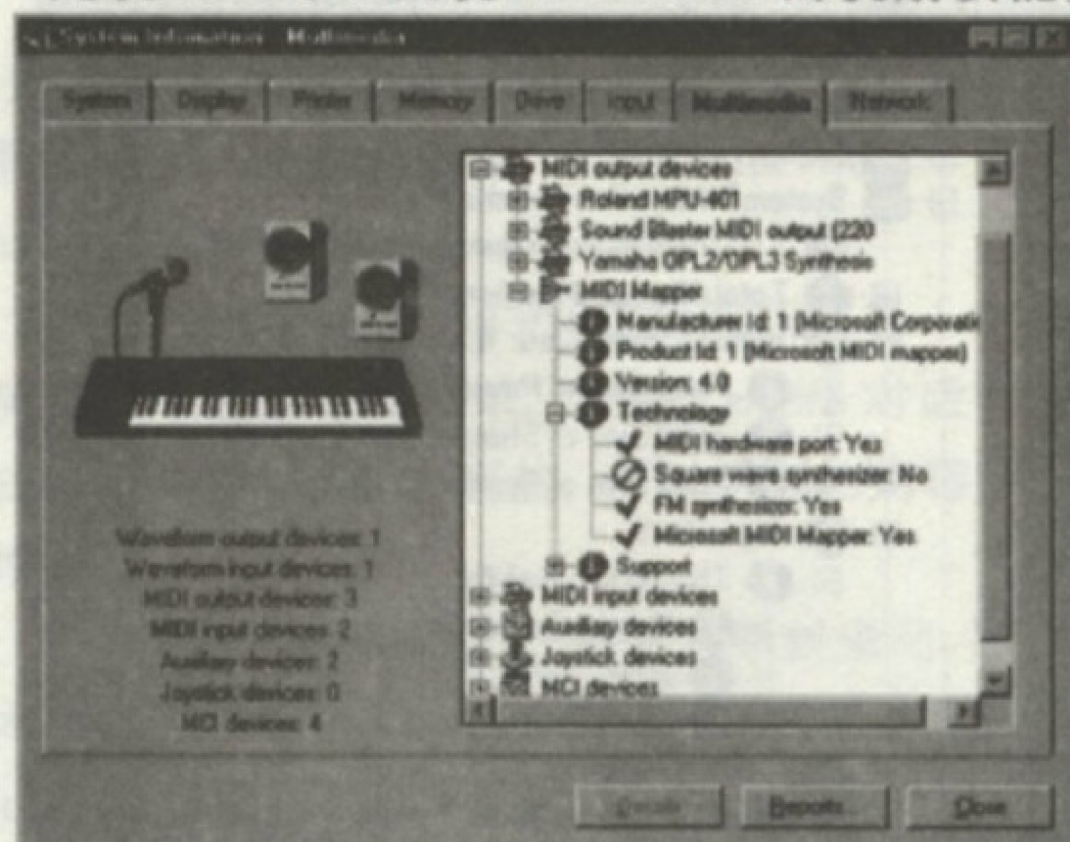
除了 System、Display（以前叫 Video）、Printer、Memory、Drive（以前叫 Disks）等原来就有的项目外，在 32 位版本中又增加了 Input、Multimedia 和 Network 三项，并且多了一个 Details 按钮，下面介绍一下这些不同之处。

新添加的项目中，Multimedia 对你的多媒体设备可以说是了如指掌，能够为你提供最详尽的资料。它包括波形文件输入输出设备 Waveform Input/ output devices、MIDI 文件输入输出设备 MIDI Input/ output devices、混音设备 Auxiliary devices、游戏手柄 Joystick devices 和媒体控制设备 MCI devices。每一个内容里面都包含着对所有性能的说明，比如 MIDI 输出设备对各种标准（罗兰、创通、雅玛哈等，如下图）究竟适应到什么程度，注意，每一个加号后面都有更详细的信息；在 Waveform Input/ output devices 中，你可以看到你的声卡到底能够在什么驱动程序下以多大的采样频率按照多少比特来录音，对于有的 16 位兼容声卡，在 Windows 3.1 下完全正常，但在 Windows 95 下却不能进行 16 位录音，现在真相大白了——这些声卡对 Sound Blaster 的驱动程序只兼容到 8 位，而 Windows 95 偏偏就把它当做 8 位的 Sound Blaster 了。如果你的多媒体设备自从升级 Windows 95 之后一直工作不正常，也许这套 System Infomation 会给你些帮助的。

Network 负责测试网络联结设备，至于 Input 嘛，主要进行输人设备的测试，对于只接驳普通设备的用户来说，似乎并没有太大的意义。

除了新项目之外，这个 32 位版本对以前的一些项目也进行了改动，使其功能更为强大。

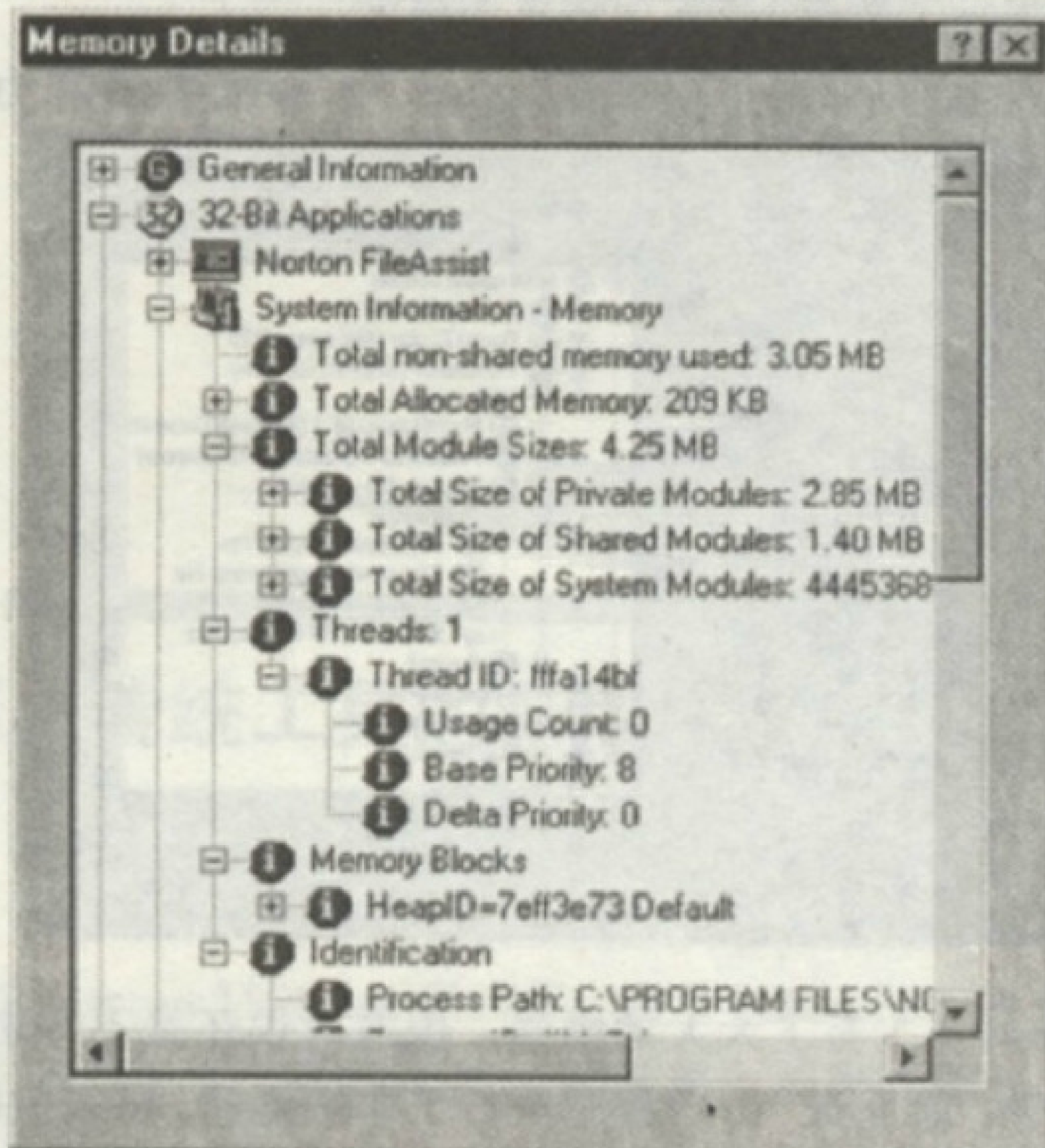
先说 Memory。虽说 Windows 95 的抗崩溃能力比



Windows 3.1 有了大大的增强，但有时侯还是不知道哪里冲突，就见到“……程序执行了非法操作，将被关闭”和一堆内存地址（对于用户来说这堆地址有什么用！？）。可如果你对玩内存比较感兴趣，这套 32 位版的 Memory 够你玩的了。它能够跟踪所有的 32/ 16 位应用程序、系统动态链接库，报告你它们占用的内存大小，别着急，这只是一点点皮毛而已，点一下 Details 按钮，你会对它的性能满意的：它能够分析每一个程序在内存中占用的固定/可移动内存地址、数据块、线程、识别方式等（如下图）。图中显示的只是 System Information 在内存中的“宏观情况”，如果你感兴趣，你可以找到画笔占用的 244 个固定内存块和 123 个可移动内存块的所有地址！怎么样，有兴趣吗？好，再说 Drives。在这个 32 位版本中，Drives 的重点放在了文件夹与文件，而不是硬盘参数上（这好象更实用一些，如果你想查参数，可以在 Details 中找到），并且增加了一个红色的数据 Selection，用来显示你鼠标所选定的文件或文件夹的 Allocated 和 Slack 指标。所谓 Allocated 就是它所占用的磁盘空间，而 Slack 却是一个比较有趣的指标——松紧度，即可压缩程度。天晓得这数据是怎样统计出来的，但挺有用，如果你选定的文件是一个已经压缩过的文件，比如一个 ARJ 文件，它的 Slack 值会是不折不扣的 0%！还有，原来有一个用来测试机器性能的 BenchMark 项目，现在它已不再是单独的一项，而是搬到了 System 中，以一个按钮的形式出现了。在报表 Reports 方面，也增加了一项 Mail To User 一项，可以直接把系统的测试信息当做 E-Mail 发出去（记住，选 Custom，再选 Mail To User）。

(三)整理磁盘空间的精灵——Space Wizard

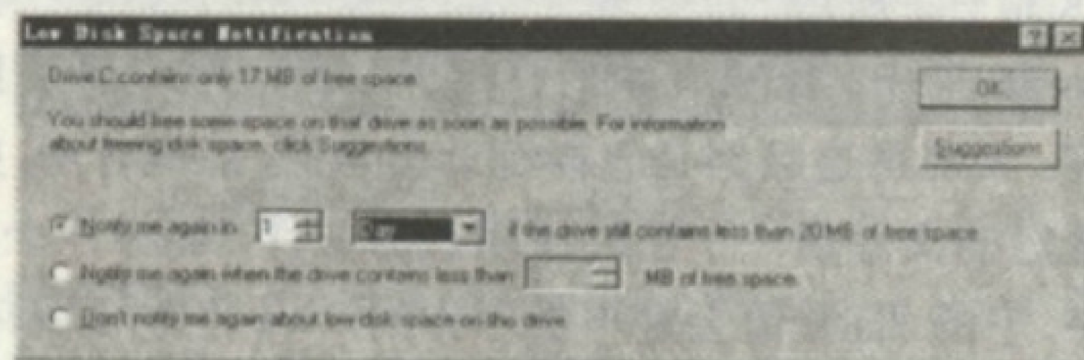
随着 Windows 95 一些复杂性能的加入(象回收箱的程序),使硬盘空间显得越来越紧张,尤其 Windows 95 还推荐采用系统管理虚拟内存方式,说不准什么时侯就要



扩张那个内存交换文件,对于硬盘不大的用户来说,有时侯会发生一些不大不小的麻烦,为此 NU95 提供了一个新的程序 Space Wizard。

启动 Space Wizard,出现与 UnErase Wizard 类似的"向导"界面,让你选择按照快捷方式 Express 还是智能方式 Comprehensive 来清理硬盘空间。Express 方式将通过清理你的回收箱和临时文件等手段来获得更大的硬盘空间;Comprehensive 则要复杂得多,它会综合分析你的回收箱和临时文件,以及大文件的备份文件等,以期最大程度地清理硬盘空间。

总的来说,Space Wizard 是个不错的程序,但并不很常用,它更有用的方式以"空间紧张"的提醒方式出现。所谓"空间紧张"提醒,是指当你的硬盘空间低于一定数值时(默认是 20 兆),蹦出一个 Low Disk Space Notification 的对话框(如下图),提醒你该设法腾地方了。当然,你可

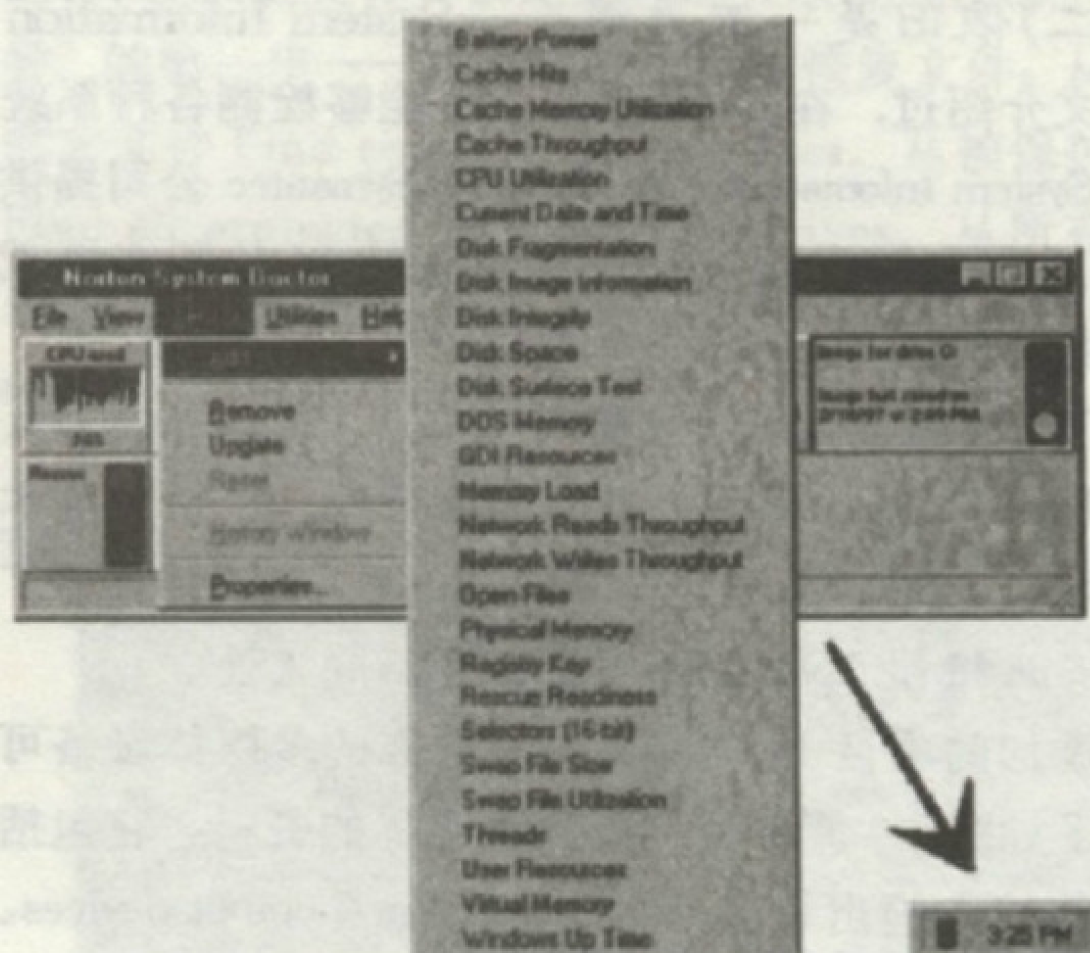


以为你的硬盘做主,让它"今天再提醒我一次",或者"当空间低于 X 兆(你可以在这里设定第二道防线)的时侯再来提醒我",或者"别再来烦我!"有了 Low Disk Space Notification 的及时提醒,相信你不会再因为硬盘空间不足而无法启动 Windows 95 了。

(四)系统大夫——System Doctor

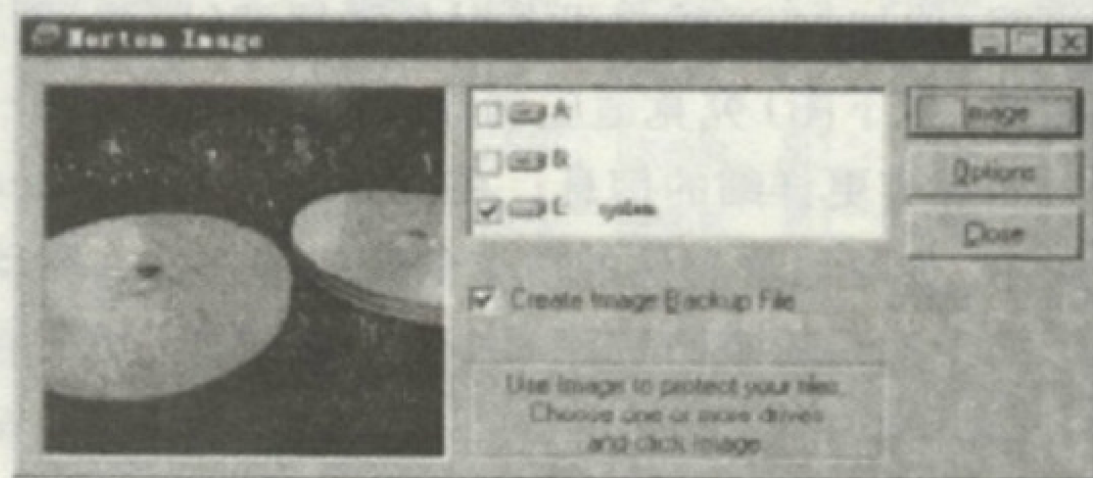
在原来的 NU8 中,有一个 System Watch 程序,可以监测系统的各方面参数,在 Windows 95 中,也提供了一个相应的"系统监视器",用起来与 System Watch 差不多,在 NU95 中的这个 System Doctor 则功能更全,更象个大夫,为你提更多的建议。

在 NU95 的安装过程中,安装程序会建议你将 System Doctor 设置成随 Windows 95 一起启动,如果你的设备条件允许,这也不错,它可以随时提醒你些"保健"知识(比如"该整理硬盘碎片了"或"你已经好久没有做硬盘镜像,最好 Image 一下"等),如果你对系统效率要求很高,那最好别让它给你添乱。至于它能够监测多少种指标嘛,只要看一看 Add Sensor 后面长长的菜单就知道了(如下图)。你喜欢怎样的数据呢?扇形图还是条形图,或者是那种 History 图?在 View 下面的 Options 菜单中,你可以尽情地选择(包括指定每一项数据的宽窄)。还有,如果你把它最小化以后找不到了,不要着急,它就在你的状态条里——对,就是时钟旁边那个"红绿灯"。



(五)其它的新老面孔

在 NU95 中,还有其它几位新老面孔,在这里简单说一下吧。



Image,这原本是 NU8 中的一个键盘命令,现在变成个图标了,功能没变——还是做硬盘镜像(如上图)。

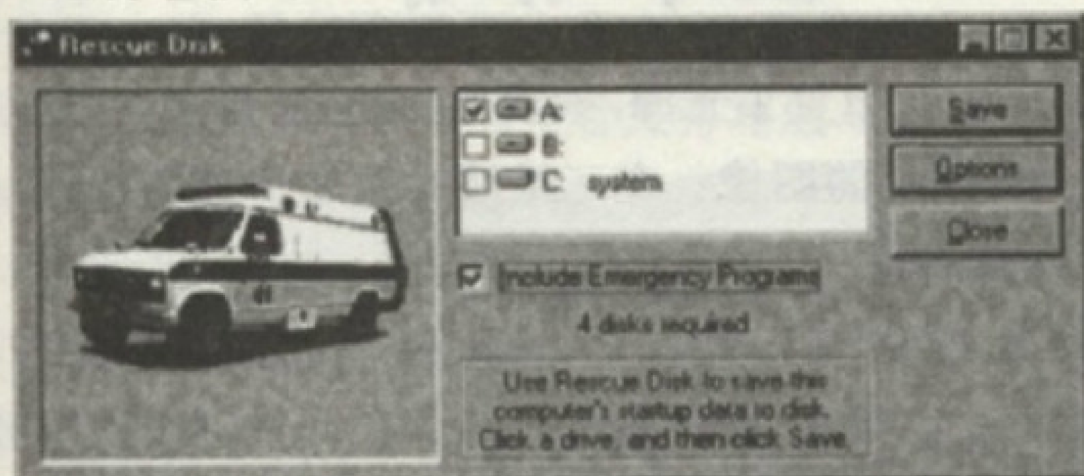
Info Desk,不知你是否觉得 Windows 95 的帮助与 Windows 3.1 大不相同了,这个"信息桌面"Info Desk 则是对 Windows 95 帮助系统的又一次改进,除了一个单独的

图标(对应一个帮助文件)以外,它还会不时地出现在你的 Windows 95 里。

Rescue Disk,秉承 Norton 系列的传统,NU95 在制作急救盘方面有高超的本领,并且手术越动越大——在 Windows 95 下做一套完整的急救盘要 4 张软盘(如下图)!

Speed disk,这个产品已经有好几个版本了,相信你闭着眼睛都会使了。

Disk Editor 和 Norton Niagnostics,在 NU8 中,这两个程序就是很"底层"的,这回其它所有的程序都搬到图形环境来了,只有这两个实在搬不进来,还留在了 DOS 环境。运行它们时 Windows 95 会暂时关闭,待运行结束以



后,再以"Restarting Windows..."的方式启动。

Norton Disk Doctor,最后登场的这位是 Norton 系列的元老了,使用方法与界面风格都没变,只是更潇洒了。

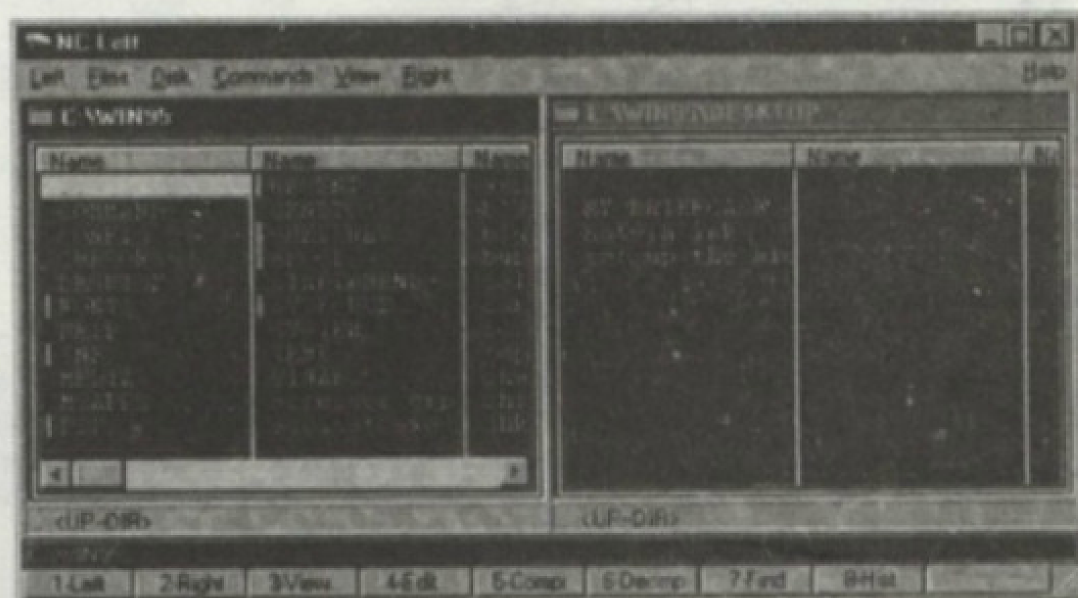
对了,还得提醒你一点,NU95 和 Norton Navigator 的一些高级磁盘功能(如 Speed Disk)可能与 Windows 95 中文版的中文文件名冲突,如果你用的是 Windows 95 中文版,在使用这些功能时,最好慎重一些。

五、穿新鞋走老路——Norton AntiVirus 95 和 Norton Commander 95

虽然在向 Windows 95 的过渡中,Norton 系列的大部分工具都"旧貌换新颜"了,但也有两位仁兄依旧"穿新鞋走老路",它们就是 Norton AntiVirus 95 和 Norton Commander 95。

进入 Norton AntiVirus 95(这次的版本是 4.0 了),你会见到熟悉的按钮和菜单,只是 Options 对话框的组织方式有了些许的变化,当然,可以识别的病毒数目也大大增加了。

而 Norton Commander 95 则更是原封未动,把 NC 4.5 的本事通通带到了 Windows 95 下面,尤其是它那著名的 Left 和 Right 窗口,不用我多说,你看看就知道了(如下图)。♬



(上接 20 页)

<DIR>:所要模拟的路径。

/L:x:x 为指定的光驱盘符。

需要的注意的是,你所指定的盘符一定要小于 LASTDRIVE 所设置的。 北京 暗黑之龙

二、CDSUBST

现在的软件容量巨大,硬盘几个 G 也不够,只好随时去刻刻金盘,可是一些软件如果放在光碟上可能会运行不了,原因是路径或盘号已更改了,而 DOS 的 SUBST 对光驱又软弱,只好靠 CDSUBST 了,它和 DOS 的 SUBST 使用方法差不多,但效果可比 SUBST 好得多。

改光驱盘号:将所希望的盘号放在前,原光驱盘号放在后,就行了。

恢复原样:加上个/D 参数。

看一下状态:什么都不用加,如果有改动的话就会显示两个盘号,前面是改后的,后面是原光驱号。

例如:

光驱盘号是 D,改光驱为 A 驱:CDSUBST A: D:

恢复原样:CDSUBST/D 广东 Lin Cx

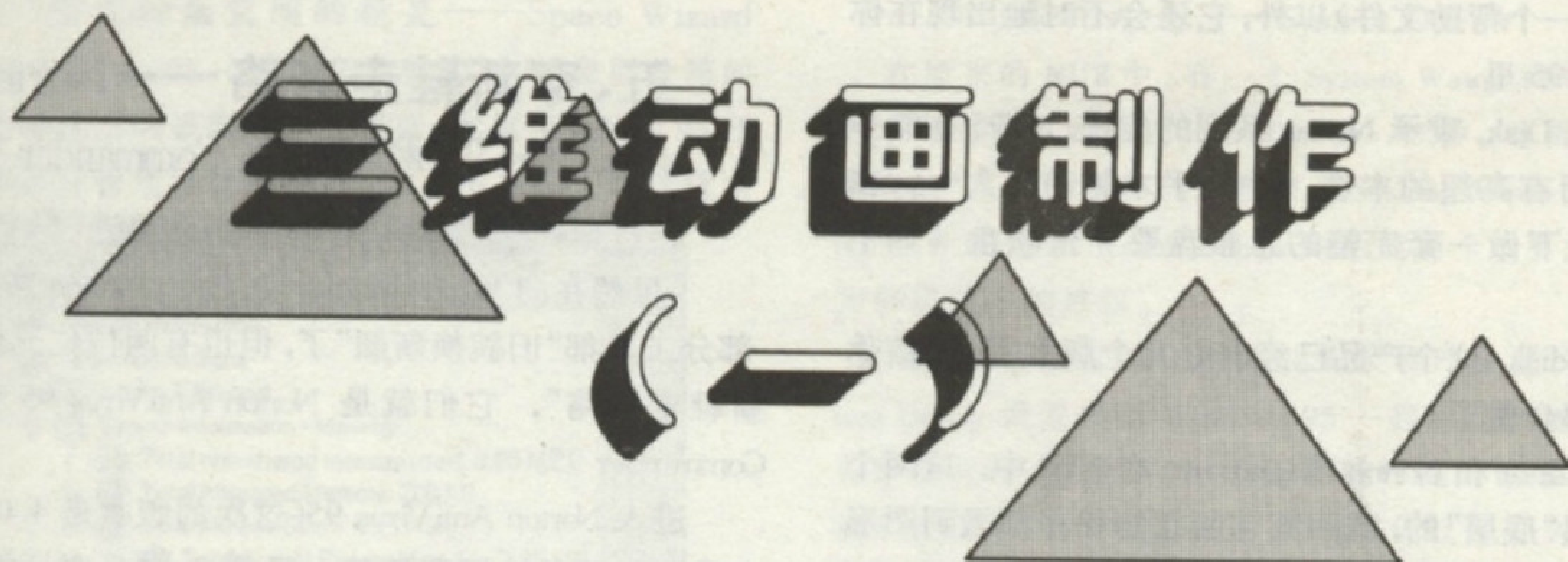
更 正

本刊 1997 年第 3 期"百花园"栏目所刊《如何寻找 HELP》(作者署名李云帆)一文系抄袭兰州王建波同志于 1996 年《电脑报》上的同名文章。

本刊 1997 年第 3 期"硬件观摩台"栏目《图形要素和六色喷墨打印机》一文作者应为李傲。

本刊 1997 年第 3 期"问诊台"栏目《WINDOWS 版测试软件技术问答 8 例》一文作者应为尹春燕。

对因此为各位读者带来的不便,我们深表歉意。



三维动画制作（一）

上海　张瑜

前　言

要快速有效地传递信息，就应当使用图形；要形象直观地传递信息，就应当使用三维图形；要以最佳的方式传递信息，就应当使用三维动画。

从一个模型的二维正交视图，到二维半的轴测视图，再到三维的立体透视图，直至被称为四维的动画。从三维计算机几何模型的线框模型到实体模型，直至全色彩明暗模型。人们孜孜不倦地追求着在计算机屏幕上实现视觉的真实，希望利用计算机廉价地再现过去，展示现在和幻想未来。难以计数的微机用户都希望在微机上能制作出照片一样逼真的图像和栩栩如生的动画来，企盼着这样的四维CAD软件的问世。

Autodesk公司为个人计算机开发了用于造型和动画制作的Autodesk 3D Studio(简称3DS)软件包。借助3DS，用户可以制作出复杂的三维模型，把现成的材料或用户现场制作的材料敷贴到三维物体的表面，根据需要随意布置和调整灯光，在理想的位置和角度架设照相机，生成象照片一样逼真的静态图像。用户还可根据动画所要表现的主题和客户的要求或自己的设计，象主任动画师那样，绘制出动画的关键画面，3DS就会自动生成中间画面，制作出逼真的动画片来。如果需要，你甚至还可以把动画录制成录像带。

Autodesk 3D Studio集成化软件包由五大程序模块组成，它们是二维造型模块(2D Shaper)、三维放样模块(3D Lofter)、三维编辑模块(3D Editor)、关键帧制作模块(Key Framer)和材料编辑模块(Material Editor)。

三维编辑模块是Autodesk 3D Studio的核心模块。在这个模块中，用户可以就地建立系统支持的基本三维物体，并通过变形命令和布尔运算产生复杂的物体。用户还可以把物体摆放在场景的理想位置，并把材料敷贴在物体表面。在布置了光源，架设好相机后，即可渲染生成照片一样逼真的图像。在三维编辑模块形成的场景，也就是动画的第一个关键帧。

关键帧制作模块以三维编辑模块建立的场景为基础，通过改变物体、光源和相机的有关属性，按用户的意图制作动画。关键帧制作模块就象一个主任动画师，只要设计出必要的关键画面，程序会根据这些关键画面，自动计算生成中间画面。此外，用户也可在此把动画录制到录像带上。

二维造型模块和三维放样模块是辅助造型模块。虽然三维编辑模块具有很强的三维造型能力，但对于具有复杂表面的物体却显得力不从心。二维造型模块和三维放样模块主要用来生成象汽车、飞机、舰艇一类表面不规则的复杂三维物体。用户只要在二维造型模块中生成二维型，并指定好放样路径，即可在三维放样模块中，使二维型沿着放样路径进行放样，生成复杂的三维物体。因此在Autodesk 3D Studio中，又把二维造型模块、三维放样模块和三维编辑模块统称为造型模块。

材料编辑模块的功能主要是通过设定材料的性质来制造和编辑材料。系统预定义的材料和用户自定义的材料均可以在三维编辑模块中敷贴在物体表面上，使渲染后的物体具有质感、光感、透明感和凹凸感，营造出一个虚拟的“真实世界”。

通过以上的简要介绍，你是否也对这个软件产生了一些兴趣呢？那好，现在就让我们由浅人深地进入到这个奇妙的世界中去。

第一讲　简单的快速范例

在这一讲里，我们先通过一个简单的例子来让大家快速地浏览一下3DS的四个主要模块，认识各个模块的一些主要命令，从而能对3DS的功能和操作过程有一个

直观的了解。

在这个例子中我们做一个字母旋转下落，并且略有缩放的动画，通过这样的一个作品来演示四大模块的一些主要命令和它们之间的协同性，争取能让大家快速了解 3DS 的简单制作过程。

好，现在我们启动 3DS。进入以后首先看到的是三维编辑模块的界面，我们先不管它，按 F1 键进入二维造型模块，将鼠标移到屏幕右侧的菜单区，选择 Create 命令，此时会看到该条命令由灰蓝色变为白色，表示它已被选中，且还有下级菜单。在主菜单的下面大家会看到二级菜单，它们比主菜单稍向右缩进一些，再次选择 Text 命令，它也成为白色，并引出三级菜单，又比二级菜单缩进一些，最后选择 Font 命令，它是黄色的，表示它已经是一个最后级的命令了（后文将写成 Create/Text/Font 这种通用格式，其它命令依此类推）。

这个命令是用来选择一种字体的，在弹出的字体文件选择对话框的左侧列表中选择 Barrel 字体，按下 OK 钮，字体就选择完毕了；下一步我们来输入几个字母，选择 Create/Text/Enter 命令，屏幕弹出文字输入对话框，在中间的输入区输入 3DS，按 OK 钮或回车，然后选择 Create/Text/Place 命令，将所输入的字母放置在作图区，先用鼠标左键确定矩形框一个角点的位置，然后移动鼠标确定对角点的位置，此时屏幕上会显示一个矩形，当按下左键后，屏幕显示出输入的文字，也可按右键放弃操作。

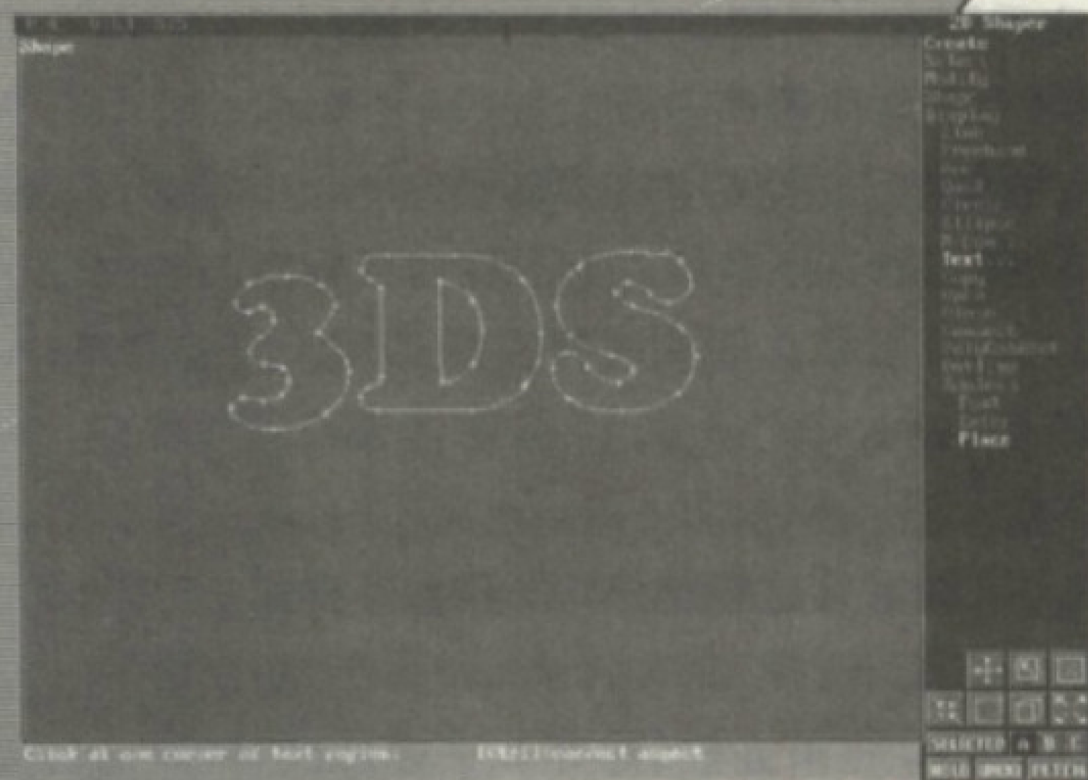
值得注意的是，Place 命令用来确定输入文字的位置与字高，它所采用的方法是把所有输入的字符填满你所确定的矩形，这个方法的缺点是无法控制每个字符的高宽比。3D Studio 所支持的字体都有自己缺省的高宽比，要使用所选字体的缺省高宽比，需在指定矩形框第一个角点之前，按住 Ctrl 键。

现在我们已经在二维造型模块中写好了字，但它们还仅仅是一些多边形，需要把它们定义成型，才能传送到三维放样模块中放样成网格体。

选择 Shape/all 命令，把所有的多边形定义为一个型，当然你也可以用 Shape/Assign 命令通过依次点取多边形来把它们的部分或全部定义为一个型。

到目前为止，我们已经完成了二维造型模块的工作，即将进入三维放样模块。在离开之前，我们先把当前的工作存盘，其操作为将鼠标移到屏幕的顶端，在出现的菜单中选择 File，在下拉菜单中选择 Save 选项，键入文件名，并按 OK 按钮，系统会自动为文件加上扩展名 .shp。

按 F2 键进入三维放样模块，选择 Shpaes/Get/Shaper 命令，把二维造型模块中的型装入进来，并用 Shapes/Center 命令使它的中心点与路径对齐。为了使生成的三维网格体不至于太复杂，选择 Path/Steps 命令，在对话框中将步值改为 0，减少物体中间不必要的横断面，按下 OK 钮；选择 Path/Move Vertex 命令，先用鼠标在左上角的 Top 视图区域点一下，使之激活（激活的视图外框会呈现白色）。然后选取蓝色路径的上面端点，向下移动鼠标，缩短路径的长度至理想的位置（路径的长度决定了最终生成的物体的厚度），按鼠标左键使顶点定位。选择 Object/Make 命令，屏幕弹出放样控制对话框，在 Object Name 栏输入欲生成的网格体的名字："3DS"，并且保证 Optimization 栏的 On 钮和下部的 Tween 钮和 Contour 钮均为红色，最后按下 Create 钮，屏幕显示四根状态条，表示生成物体的四个阶段，等四根状态条全部由灰变红，并最终消失，就表示物体已生成在三维编辑模块中了。



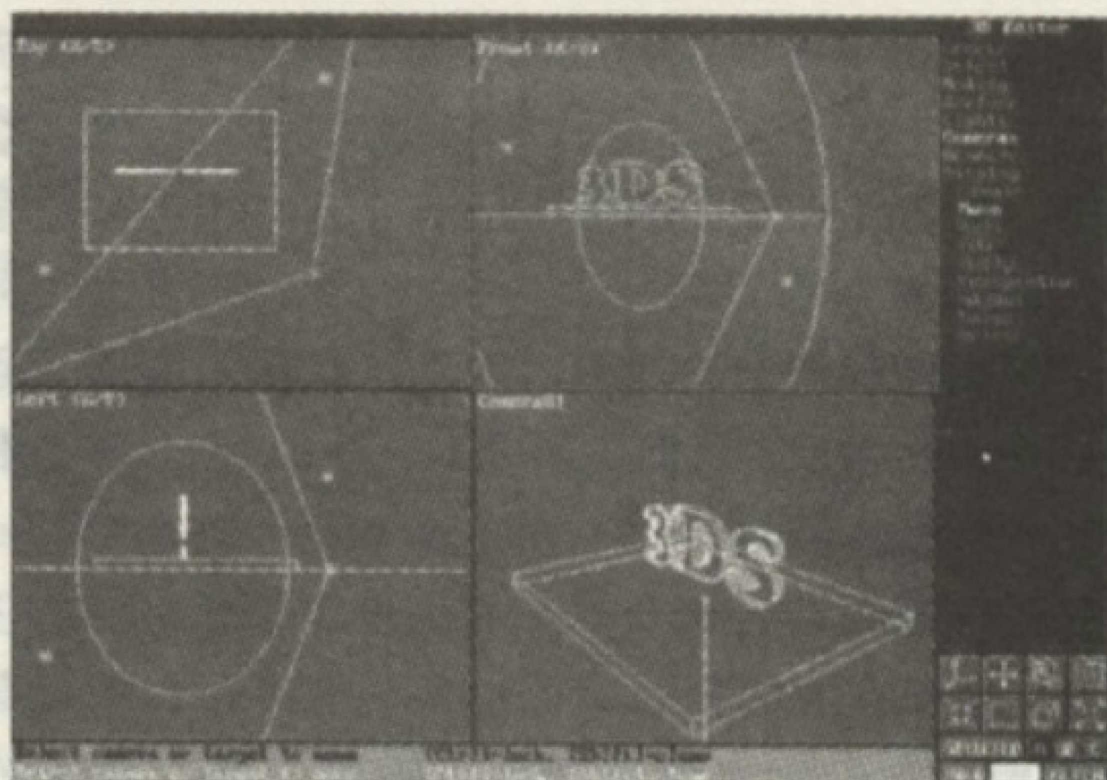
按 F3 键进入三维编辑模块，在右下角的 User 视图可以看见三个立体的字母（若有部分物体不出现在视图中，可用鼠标右键点击右下方图标区的画有立方体的按钮），我们的剧本是让字母在桌面上弹跳，所以还需要有一个桌子。选择 Create/Box 命令，移动鼠标至 Top 视图的左上角，按下左键，将鼠标缓缓地向视图的右下方移动，当出现一个比视图框略小一号的矩形时再次按下左键，以确定桌面的大小；然后在 Top 视图的任何地方点一下左键，边移动鼠标边观察屏幕的最上方，看到 Length 后面的数字为 20 左右时按鼠标左键确定，在弹出的对话框中为物体取名为"Table"，按下 Create 钮。现在桌子是做好了，可是从 Front 视图可以看到字母的一半在桌子上面，另一半在桌子下面，这说明桌子放得太高了，需要移动一下。选择 Modify/Object/Move 命令，用鼠标在 Front 视图上点一下，使之激活，并且按 Tab 键，使光标从四个方向的箭头变为上下两个方向的箭头，这样可以保证在上下移动的过程中不发生左右的偏移。在桌子的白色棱边上点一下左键，向下移动鼠标，当桌子的上表面恰好与字母相切时按左键确定。

物体创建完毕之后还只是一些网格体，需要对它设定材料之后才会具有真实的效果。选择 Surface/Material/Choose 命令，在弹出的材料选择对话框的左侧材料栏中，通过移动滚动条，找到 Gold(light)材料，点取，看到下面 Current Material 栏出现 Gold(light)字样之后，点取 OK 钮，材料选择完毕；使用 Surface/Material/Assign/By name 命令，在对话框左侧栏中点取 3DS，使它的名字前出现一个"*"号，按下 OK，在弹出的确认对话框中再按一次 OK 钮，亮金色材料就被赋予了物体"3DS"。下面使用同样的方法，把材料 Dark Wood Tile 赋予物体"Table"。

此时有一件需要注意的事情，因为木材纹理的材料是通过把一幅纹理图片敷贴在物体表面而实现的，所以就需要对物体设定贴图的方式，否则将只有一片灰暗的黑色。

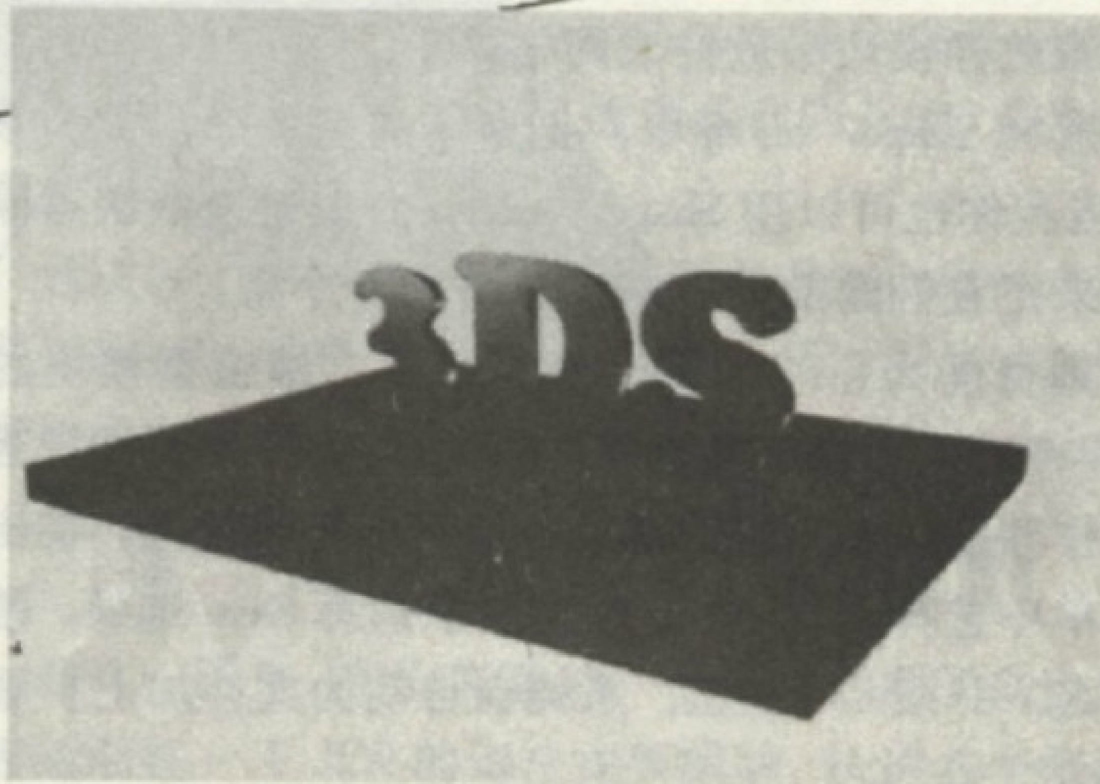
选择 Surface/Mapping/Adjust/Rotate 命令，激活左视图，会看到有一条竖直的湖蓝色的线，点取它，并向右移动鼠标，直至顶部状态条出现：Map Angle：90 degrees 时按下左键确定，再使用 Surface/Mapping/Adjust/Move 命令，同样点取这条蓝线，上下移动鼠标直至蓝线位于桌子上方，且紧靠上表面时按左键确定，最后用 Surface/Mapping/Apply Obj 命令，点取物体"Table"，将这一贴图方式赋予它。

为了能看见这些物体，我们需要设定一些灯光来使环境亮起来。选择 Light/Ambient 命令，在弹出的环境灯光设置框中，将第五栏(标有 L 字样)的滑块用鼠标按住不放，拖曳到 200 左右，这是用于设置环境亮度的；再用 Light/Omni/Create 命令来创建几个泛光灯，移动鼠标至左视图，将看到鼠标箭头变成了一个贯穿画面的大十字，将其移动到画面上方，在中间稍靠左右两边各点一下，建立两个泛光灯(保留缺省的参数，按 Create 和 OK 就可以了)，此时在顶视图上可以看到，两个泛光灯是在视图的纵轴线上，这个位置并不能使我们满意，故使用 Light/Omni/Move 命令来移动它们。选取这个命令以后用鼠标激活顶视图，点取黄色的泛光灯，然后移动到合适的位置，可以一个偏左一些，另一个偏右一些。泛光灯类似于白炽灯，光线是向四面八方发散的；最后，为了营造一种舞台的效果，我们再增加一个聚光灯，使用 Light/Spot/Create 命令，将鼠标移到顶视图的右下角，按一下以确定聚光灯的位置，再将鼠标移到视图中央稍靠下的地方，按一下确定聚光灯的目标位置，在弹出的对话框中拖动滑条以调整颜色和亮度，将 Holspot 值设为 60，将 Falloff 值设为 120，打开 Shadow 按钮以投射阴影，最后按一下 Create 键即可。然后选取 Light/Spot/Move 命令，并激活左视图，选取聚光灯位置，垂直向上移动到合适的位置，按键确定。



随后我们要渲染生成静态的画面以观察效果，可以在 User 视图上直接渲染，也可以设定一个 Camera 视图来渲染，命令使用 Cameras/Create 和 Cameras/Move，方法类似于聚光灯的两个命令，位置也可以参照聚光灯的位置。建立完后激活 User 视图按一下键盘上的"C"键，即可把该视图设定为 Camera 视图，如果对该视图的显示情况不满意，可用 Cameras/Move 命令将摄像机位置移动一段合适的距离：比如场景没有全部显示出来，可在左视图上将摄像机位置向右移动一段距离；或者觉得角度不太正确，就可以在顶视图上移动摄像机，交替地在两个视图中移动摄像机为止，同时监测 Camara 视图，直至效果满意为止。

渲染之前我们应该先把我们的工作储存起来，把鼠标移到屏幕的顶端，点取 File 菜单下的 Save 选项，在对话框中键入文件名，点取 OK 钮，系统会自动为文件加上"3DS"的后缀名。最后使用 Renderer/Render View 命令，点取 Camera 视图，在弹出的参数框中打开 Disk 钮，按下 Render，在存储对话框中选择合适的目录，给定合适的名字，按下 OK，系统即开始渲染。结束后你就会在屏幕上看到你的作品，而且它也已经储存在你的硬盘上供你以后观看。



CD-ROM 工具集（上）

CD 播放程序

一、Playcd

这是一个在DOS下播放CD的小工具，克服了一般CD播放工具只能在Windows下工作的局限性。此工具采取仿Windows界面设计，界面友好，使用方便。

进入了控制界面后，可以有键盘、鼠标两种操作方式，既可各自独立操作，又可相互配合，其中的方便，一用便知。具体的键盘热键，按下F1便一目了然。

另外，此工具的即时帮助，能对鼠标所指之处的可活动功能立刻显现出说明，即使你是第一次使用，学会也是易如反掌。

此工具还可在背景播放CD的同时，前台播放动画，使用户为自己喜爱的CD配上图像显示，或者兼作DOS下的屏幕保护程序吧！

使用方法：

Playcd [*.FLI]

其中默认的动画文件是DEMO.FLI，用户可修改成自己的常用文件。 江西 廖虎斌

二、SRCDPLAY

说到CD播放器，您可能会罗列出一大堆来，不错，CDRUN、CDPLAY、CDPRO等，但是它们的播放功能能够满足您对PC GAME中CD音轨的热爱吗？因为它们都不能自动播放游戏的音轨，只能靠您自己去选择第2首音轨播放。

SRCDPLAY 就是为这个问题而诞生，它与众不同：

1. 全自动播放CD，包括PC GAME带音轨的CD。

2. 两秒就测出电脑CD的大概容量，最大误差30MB。

3. 支持演唱会版CD唱片和错轨CD的重定位标签。

4. 除具有一般的CD播放功能外，还具备CD进出、立体声、左右声道音量独立控制、自动进出碟、歌词字幕、编程播放、自动识别及切换中英文系统、防病毒等。

简单使用说明：

格式：SRCD 命令 开关

命令与开关如下：

/PLAY：从第一首曲子开始播放，另外还有选择功能"：/PLAY：CD"和"/PLAY：AT"。

/STOP：停止播放。

/FAST：快进。

/REWIND：后退。

/NEXT：播放下一首曲子。

/PREVIOUS：播放上一首曲子。

/PAUSE：暂停播放。

/CONTINUE：继续播放。

/EJECT：打开或关闭光驱门。

/OPEN：打开光驱门。

/CLOSE：关闭光驱门。

n：播放第n首曲子。

/LABEL：自动装入标签。

/AUTOSHELL：如果光驱内的CD可以播放就进入界面方式，另外还有选择功能：/AUTOSHELL：CD和/AUTOSHELL：AT。

/SHELL：使用有界面的播放方式。

/CHINESE：使用中文。

/ENGLISH：使用英文。

/PLAYMODE：播放方式。

/?：显示帮助信息。

以上命令大多有快捷方式，CD功能一个字符即可，其它是两个字符。如/PLAY同/P、如/SHELL同/SH等。

界面下的操作说明：

P：任意播放，想从哪听起都成，格式是"分：秒"，如直接按Enter键则播放括号内的时间。

S：停止播放。

F：快进，向前跳20秒。

W：后退，向后跳20秒。

N：播放下一首曲子。

V：播放上一首曲子。

E：打开或关闭光驱门。

D：暂时返回DOS。

I：任意播放曲子或标签。

Q：退出SRCD。

M：播放方式，有四种：循环播放整张CD、非循环地播放整张CD、循环播放指定音轨、非循环地播放音轨。

T：立体声控制，分三种：立体声、左声道、右声道。

L：在当前处设置一个标签。

Ctrl+I：输入名字，可输入CD或音轨或标签名字。

Ctrl+L：装入标签文件，可从括号内的文件选择。

Ctrl+S：保存标签文件，可从括号内的文件选择。

Ctrl+D：切换光驱。

Ctrl+Left：左声道音量，分四种：大、中、小、无。

Ctrl+Right：右声道音量，分四种：大、中、小、无。

Ctrl+Quit：立即退出。

Backspace：处于设置和标签状态下可删除最后一个标签。

Left：处于CD功能状态。

Right：处于设置和标签状态。

Shift：装入CD时按住不放就不会自动播放这张CD了。

1至0：表示播放第1至第10首曲子。

+：播放下一首曲子，与N键相同。

-：播放上一首曲子，与V键相同。

`：表示10+，如放第18首曲子：先按一下`再按下8即可。

~：表示20+，如放第28首曲子：先按一下~ 再按下8即可。

SRCD运行时会自动查找标签文件，先后顺序是：.CD，SRCD.INI，CDPLAYER.INI，因为CD播放软件多不胜数，恕不能兼容其它软件的数据文件。

还有部分功能未列入文档，可参考附送的SRCD.INI。

广东　Lin Cx

三、Audio CD Player 1.10

界面简单明了，这就是它的特色。在最上方的是版本信息，中间依次是CD所在的光驱盘符、所要播放的曲目在整个CD中的位置及播放时间等信息，下方8个播放功能键一字排开，同录音机上的差不了多少，但前后倒带的功能与录音机上的略有不同，即可以前后倒一首曲目，又可以前后倒一首曲目的一部分（其它的工具也都有此功能）。操作时可用鼠标点取，也可以用热键F1－F8代替。要想退出的话按ESC键或用鼠标点一下版本信息行就可以了。

北京　川页

四、CD RUN 1.0

操作界面可是满大的（占了满满一屏噢），最上面是CD中各曲目的起始时间列表，可以用鼠标直接选择播放某一曲目，当然也可以用界面右侧中间的数字键来选择。另外，界面上还有播放时间的显示以及播放方式的选择按钮，看看便知。CD RUN还提供了对左、右音箱分别进行操作的功能（只有开、关两项），对音量的操作也只限于大小两种状态的选择，不过这比前面介绍的AUDIO CD PLAGER已经大有进步了。

北京　川页

五、QUICK CD 2.02

界面与CD PLAYER很象，只是播放键的排列顺序略有不同。QUICK CD 2.02版提供了改变播放使用的光驱的功能（至于实用性吗，有两个光驱的机器又有多少）。在操作时，除了用鼠标点选外也可以用上下左右方向键选择播放按钮，选好后要按ENTER键确认。

QUICK CD 2.02版也提供了对音量进行调控的功能，大家是否注意到了界面最右侧那个可以上下拖到的按钮，用鼠标指在上面，按左键声音加大，按右键声音减少（当然用上、下键调整也行）。从对音量的控制角度来讲，它比CD RUN强些。但它不能分别对两个音箱进行操作，在这一点上又不如CD RUN了。

北京　川页

CD－ROM模拟程序

一、FAKECD

现在的硬盘容量很大，可是你装个光盘游戏，它还是要读光盘。有音轨，那也罢了，有动画，看腻了怎么办？那就不让它读光盘，也替光驱省省。

FAKECD又名CDX，其格式如下：

FAKECD <DIR> [/L:x]

（下转15页）

一、Calnd 通用万年历程序

或许由于计算机是外国人发明的缘故，用了这些年的计算机，总觉得机上的中国文化似乎太少了。即使是大名鼎鼎的 Win 95 的"日历"中，也没有中国的农历。这不能不算是个遗憾!

基于此种状况，"万年历(共享版 1.0)"出现了。它不同于某些汉字系统中的附件，而是一个独立的 DOS 工具，自带汉字库，可脱离汉字环境运行。全中文的菜单，仿 Windows 的界面，让你在使用中不会有太多的生疏感。

优美的背景音乐给你一个更舒适的工作环境，当然，如果你正在思考问题，那么按下 F8，则可还你一个安静的环境。实时时钟，能让你充分掌握时间。另外还兼带有各大都市的时间、Dosshell 等功能。

通过光标键及 PageUp，PageDown 等键，可以以月、年和十年的间隔翻动日历，对于日期的查找，又分为查找阳历日期和查找阴历日期，可通过 F2、F3 或相应的菜单项激活。由于这个工具热键、菜单较多，你记不清时按 F1 帮助，或者按 F4 调用 Readme 阅读说明吧!

除了以上所述，Calnd 1.0 还带有命令行用法，具体请阅读 Readme 或用"Calnd /?"请求帮助。

由于采用的是 MOD 的音乐格式来作为背景音乐，而 MOD 文件往往很大，因此，你应根据自己机器常规内存的大小选用适当的音乐。

江西　廖虎斌

二、VESA

这是一个检测你所使用的计算机的 CPU、FPU、机型及显卡信息的小工具。或许你会说，DOS 下的系统检测程序早已是数不胜数了，有什么希罕的。的确如此，但是你知道这些检测程序的基本工作原理吗，你是否尝试在自己的程序中加入一些对硬件的判断，从而使程序显得更有些"智能"呢，那么就从这儿开始试一试吧!

VESA.EXE 能显示你使用机器的一些基本情况及较详细的一份关于 VESA 显卡的情况表，使用方法如下：

VESA [?] [T] [A] [MODE]

各参数的含义为：

T:取显卡允许的显示模式表。

A：以分页方式给出所有检测结果。

MODE：只给出显卡某一模式的情况。

?:可取得帮助。

另附 VESA.EXE 程序的源代码 VESA.CPP 一份，使用的是 Borland C++ 3.1，其中有详尽的解释，就请大家自己揣摩吧!

江西　廖虎斌

三、W2T

这个小软件是一个有用的工具，它能把 WPS 文件转换成文本文件。虽然 WPS 本身也提供此种功能，但是要经过几道"手续"，不如用命令行的方式来的快。

用法：

W2T 输入文件名 [输出文件名]

输入文件名：一个不含密码的 WPS 文件。

输出文件名：输出的文本文件，缺省时展示输入文件。

注意：

输入文件必须是一个真正的不含密码的 WPS 文件。

展示输入文件时，如一行太长，会显示到下一行，但转换结果不会受影响。

如果需要分屏显示，可以加上"｜more"参数。

上海　苏新运

四、ANYDATE V1.1

DOS 的每次升级带来的是什么？高效、快捷、隐藏更深的 BUG，还有一大堆不能在新版 DOS 中使用的软



件。而 DOS 则是用那个不太好用(好象还不太管用)的 SETVER 去解决这个问题。ANYDATE 是一个小巧的 SHELL 程序,它可以在调用别的程序之前将 DOS 的版本号以及系统日期修改,而在调用之后又改回原来的,于是这个问题就很好地解决了(笔者认为)。此程序运行时只占用不到 900 字节的内存,所以……怎么样?不试一试吗?

使用时先运行 ASETUP.EXE,会出现一个窗口,用方向键选择项目,用 ENTER 键更改内容,一共有三项:

1:File to run (运行文件名)

指定被运行的文件名。此文件名必须带上完全路径,否则运行时可能找不到文件。

2:Output file name (输出文件名)

ANYDATE 所生成的 SHELL 程序名,缺省为 ANYDATE.COM。

3:System date & DOS version while running program(运行程序时的系统日期及 DOS 版本)

设定程序被运行时的系统日期及 DOS 版本。

最后按 F3 可生成一个 410 字节的 Shell 程序。运行它即可不受 DOS 版本限制了。　北京 C.M

五、中文文本阅读器 V1.0

嗨!你们好!我是中文文本阅读器,我又回来了!

经过几个月的医疗和锻炼,先前的一些 BUG 没有了,我又壮了不少(不是胖哟),请看:

1. 我可直接阅读标准中西文文本文件、香港金山 WPS 文件(不论是否有密码保护,其中 WPS 文件可以从最早版本到最新的 NT 版)、Microsoft Windows 3.X 中 Write 的 WRI 文件。

2. 我同时提供对国标汉字内码和港台 Big5 汉字内码的支持,并提供繁简两种字库,只需在程序运行过程中按一热键即可实现内码或字体的转换。

3. 随盘提供 44 种不同的英文字体,给喜欢英文的朋友一个惊喜。

4. 直接使用标准的汉字字库,因而可以与任一汉字系统的字库互换(如天汇、UCDOS 等),还可以方便换用新的字库以显示新造的汉字。

5. 强大的文本回卷切换功能使您可以方便地阅读正文与表格,可看宽达 10000 列的表格(其实再宽也没问题,2 万,3 万……不过,有这个必要吗?)

6. 在小巧的文件管理器下您能快速切换于各驱动器及子目录之间,同时还提供了类似 WPS NT 的文件预览功能,您可以方便地从大量文件中挑出所需阅读的文本,除此之外还提供了删除和拷贝两项文件管理操作。

7. 在阅读大容量文本时,行号跳转功能将使您免于按键翻页之苦。

8. 先进的底层级操作(直接对 VGA 寄存器编程),保证了极高的显示速度。

9. 使用的调色板您可以为标题及文本配上喜爱的前、背景色,而供您选择的颜色达 256K 种之多。

10. 支持 CMF 格式音乐文件的背景播放,在阅读文件时可同时欣赏动听的音乐,且稍加设置即可将文本阅读器转换成为 CMF 文件播放平台。

我仍以共享软件的形式散发,喜欢的朋友请随意 COPY,我愿在每一位朋友的机子里安家。　江西 黄琳

六、传说中的软件杀手 RIPPER 5

"RIP"在英文中是割开,撕开的意思,顾名思义 RIP-PER"就是支解者,笔者译为"杀手",很 cool 吧。

凡是会玩 GAME 的人,都会欣赏 GAME,好 GAME 的巧妙构思,合理的布局,惊心动魄的情节不用多说。在这多媒体时代,各种声光效果更显得尤为重要!优秀的 GAME 其效果必然惊人。

许多玩家想用各种软件捕获它们,以便收集起来欣赏。随之便出现了这样、那样的截图、截动画软件……总之是个"截"。"截"有它的优点,就是所见即所得,也有更多的麻烦,它需要你手疾眼快。它的限制也很多,比如,截图软件总是花屏,截动画软件只能录 320*200 的图形,而且没有声音!

不过现在有了 RIPPER,它的强大使所有截图软件黯然失色,不用"截",按一下 Enter 就成。

RIPPER 是 1996 年由 Jθas 开发的自由软件,现今已经是第 5 代了。RIPPER 的工作原理是:将大文件里的小文件(媒体)抽出来、读文件、发现支持媒体的特征、记录、计算它的大小、拷贝、完成。

RIPPER 5 支持 70-90 种已知文件格式。

命令模式:

Ripper5 [Infiles] [OutDir] /A /C /D /Rx /T

/A:自动模式

/C:配置 configure 文件

/D:Debug 模式,有个 Hex-Viewer

/Rx:图象分辨率

Modes:

1.320×200(VESA 2.0)

2.640×400(VESA 1.2)

3.640×480

4.800×600

5.1024×768

/T:ASCII 文本

举例:Ripper5 test.* c:\temp /a /d

其实 RIPPER 不仅是 GAME 收藏者的利器,更是程序员不可多得的好帮手,使用它你一定不会后悔。

北京 程嘉

架设自己的BBS站(三)

北京 River Pan

六、BBS的画面及菜单的制作方法

当您在浏览国内一些著名的BBS站时,有没有被他们漂亮的画面吸引住呢?您是不是也想让自己的BBS站拥有一副吸引人的面孔呢?按本文的介绍,相信您也可以做到。

(一)画面的编辑与制作

BBS的画面,通常是ANSI和ASCII两种格式的画面。前者可附加各种属性,所以能够制作出动画、彩色、亮度或反白的功能;后者是一般文字型的单色画面。您可以用一般的文本编辑器,根据下文提供的ANSI颜色代码表,画出您需要的画面。

颜色代码:

前　景(cc中的第二个字符)	背　景(cc中的第一个字符)
0:黑	0:黑
1:蓝	1:蓝
2:绿	2:绿
3:青	3:青
4:红	4:红
5:紫	5:紫
6:棕	6:棕
7:白	7:白
8:灰	
9:高密度蓝	
A:高密度绿	
B:高密度青	
C:高密度红	
D:高密度紫	
E:高密度黄	
F:高密度白	
0:闪烁黑	8:黑
1:闪烁蓝	9:蓝
2:闪烁绿	A:绿
3:闪烁青	B:青
4:闪烁红	C:红
5:闪烁紫	D:紫
6:闪烁棕	E:棕
7:闪烁白	F:白
8:闪烁灰	
9:闪烁高密度蓝	
A:闪烁高密度绿	
B:闪烁高密度青	
C:闪烁高密度红	
D:闪烁高密度紫	
E:闪烁高密度黄	
F:闪烁高密度白	

例子:

34:前景红、背景青

01:前景蓝、背景黑

BF:前景闪烁高密度白、背景青

(二)绘图软件THEDRAW的使用

您是不是觉得这样做画面效率太低了?没关系,下面我给您介绍一套专门画ANSI画面的工具软件THEDRAW。我们以4.63版为例,介绍如何使用THEDRAW画出您需要的ANSI画。

进入THEDRAW后,您可以按ALT+H键或ESC键,调出9个选项的下拉式菜单。各功能说明如下:

1.Files(文件功能)

Load(Alt+L):载入一个指定的画面文件进行编辑。

View(Alt+V):观看一个指定的画面文件。

Delete(Alt+K):删除一个指定的画面文件。

Change Dir(Alt+O):改变目录。

Save(Alt+S):保存目前编辑的画面文件。

Quit(Alt+X):退出THEDRAW,回到DOS。

2.Global(块设置)

Copy(Alt+G,C):块拷贝。

Move(Alt+G,M):块移动。

Fill(Alt+G,F):填入颜色。

Text(Alt+G,T):设置块内文字属性。

rePlace(Alt+G,P)：替换块内的文字。

3.Options(选项设置) Character Set(Alt+F)：字符设置。

At－Codes Chart(Alt+O)：显示 PCBoard 及 WildCat 这两种 BBS 系统的隐藏控制符。

Tab Setup(Alt+T)：设置按下 Tab 键移动时的距离(位置)。

Ruler(Alt+N)：游标尺使用设置。

Paint/Fill(Alt+P)：画面颜色填入设置。

Setup Option：选项设置子功能。

4.Screen(屏幕设置项)

Clear Page(Alt+C)：清除本页。

Select Page(Alt+E)：选择要编辑的工作页。

Insert Line(Alt+L)：插入一行。

Delete Line(Alt+Y)：删除一行。

Insert Column(Alt+→)：插入一个空格。

Delete Column(Alt+←)：删除一个空格。

Restore/Undo：取消上个功能的操作。

5.Fonts(显示字符选择项)

Standard Font：标准字符集，可以选择若干种字符集。

6.Animation(动态绘图模式下的选项)

Screen Redraw(Alt+Q)：屏幕重新显示一次，可看出您绘制的动画效果。

AUTO Repeat(Alt+Q, A)：屏幕重复循环显示一次，直到您按任意键才停止。

Change Character(Alt+W)：更改字符码。

Erase Character(Alt+Z)：清除字符。

Include Files(Alt+G, I)：包含某指定的 ANSI 或 ASCII 格式文件。

Limiting(Alt+G, L)：本项限注册版本方能使用，让您直接将编辑点移至工作区的任一位置，通常在动态模式下是记录您光标移动的过程。

marKer(Alt+G, K)：本项限注册版本方能使用，本项指令可让您快速更改上一项的位置或者查阅指定范围内的动画显示效果。

Movement Storage(Alt+G, M)：图素选择，是否将光标的移动过程也储存在动画文件内，通常只有字符的移动会被记录在文件内。

Rescan Animation (Alt+G, R)：重新扫描动态元素，使用本指令后，会使用目前的画面，但是动态的显示设置会完全消失，必须重新设置。

Pause Animation(Alt+G, P)：暂停动画显示，您可指定插入暂停后的后续指令，如暂停后等待按键后几秒自动继续显示。

7.Color(颜色设置)

Fore/Back(Alt+A)：文字前景/背景颜色选定。

Default(Alt+D)：更改缺省的清除某选定块的背景颜色设置。

Under Coursor(Alt+U)：光标颜色设置。

SHADING(Alt+A, A)：让您选取颜色淡化的渐变效果组合处理，本选项在注册版中才能显示出来。

8.Toggles(编辑模式切换)

Draw Wode(Alt+M)：绘图模式。

Color Draw(Alt+－)：彩色绘图模式。

Sprite Mode(Alt+E,T)：动画模式。

Animation Mode(Alt+J)：动画绘制模式。切换为本模式时，工作底稿的行数必须大于 50 行，同时切换后第 6 项菜单方能起作用。

Pick Character(Alt+/)：使用本项时，系统会根据所在字符让您作重复绘制的效果。

Insert Mode(INS)：插入模式。

Full Screen(Ctrl+PrtSc)：全屏幕编辑模式。

9.Help(帮助)

进入 TheDraw 后，按 ALT ＋方向键可以更改前景、背景颜色便可制作出多姿多彩的 ANSI 画面。制作编辑完成后，按 ALT+S 键储存 ANSI 及 ASCII 两种同文件名不同格式的画面文件，以供使用者选择显示。

请注意，不要在同一行中变化太多的颜色，否则画面显示速度会较慢；注意善用 BBS 的隐藏控制码，在每一个画面中尽量给用户提供较多的使用讯息，如“剩余使用时间”、“可下载文件 K 数”……；注意有些 ASCII 字符的组合与某些汉字内码重合，要尽量避免使用。下面是 BBS 的隐藏控制码，请多加利用。

与用户有关的隐藏控制码：

ASCII #	字符组合	显示的内容
48	^F0	是否使用全屏幕编辑器(ON/OFF)
49	^F1	是否不接受打扰(ON/OFF)
50	^F2	是否使用热键(ON/OFF)
51	^F3	别名
52	^F4	第一次拨来的日期
53	^F5	生日
54	^F6	预备问卷的执行日期
55	^F7	离预备问卷执行的天数
56	^F8	是否使用AVATAR(ON/OFF)
57	^F9	文件比例限制(文件数)
58	^F:	文件比例限制(字节数)
59	^F;	全屏幕读信(ON/OFF)
60	^F<	USER日期的格式
61	^F=	信件转给他人收(ON/OFF)
62	^F>	信件转收的对象
63	^F?	现在的文件比例(文件数)
64	^F@	现在的文件比例(字节数)
65	^FA	USER的全名
66	^FB	拨来地点
67	^FC	密码
68	^FD	数据通讯用电话号码

69	^FE	说话用电话号码
70	^FF	上次进站日期
71	^FG	上次进站时间
72	^FH	A旗标的设定
73	^FI	B旗标的设定
74	^FJ	C旗标的设定
75	^FK	D旗标的设定
76	^FL	尚余多少信用额度
77	^FM	写信总数
78	^FN	最高读信指标
79	^FO	等级
80	^FP	上站次数
81	^FQ	U/L的文件数
82	^FR	U/L的字节数
83	^FS	D/L的文件数
84	^FT	D/L的字节数
85	^FU	今天已经使用的时间
86	^FV	屏幕长度
87	^FW	USER的First Name
88	^FX	是否使用ANSI(ON/OFF)
89	^FY	使用"是否继续显示下页"此提示
90	^FZ	清除屏幕(ON/OFF)
91	^F[	今天尚能D/L的字节数
92	^F\	使用的语言
93	^F]	USER的注解资料

与系统有关的隐藏控制码:

ASCII #	字符组合	显示的内容
48	^K0	现在所在信区的信件量
49	^K1	现在所在信区的信区编号
50	^K2	现在的在文件区的文件区编号
65	^KA	系统总拨入次数
66	^KB	上一个拨来的USER(不分线号)
67	^KC	总信件量
68	^KD	信件开始的编号
69	^KE	信件结束的编号
70	^KF	USER呼叫站长的次数
71	^KG	今天是星期几
72	^KH	USER的编号
73	^KI	现在的时间(使用24小时制)
74	^KJ	今天的日期
75	^KK	本次连线已使用的时间
76	^KL	本次连线已使用的秒数(通常是0)
77	^KM	今天已使用的时间
78	^KN	今天已使用的秒数(通常是0)
79	^KO	今天还能使用的时间
80	^KP	今天还能使用的秒数(通常是0)
81	^KQ	每天所能使用的时间
82	^KR	连线的速率
83	^KS	今天是星期几(缩写)
84	^KT	每天所能D/L的字节数
85	^KU	距离下一个例行站务的时间
86	^KV	下一的例行站务的执行时间
87	^KW	线号
88	^KX	切线
89	^KY	现在所在信区的信区名
90	^KZ	现在所在文件区的文件区名
91	^K[cc	更改前景与背景的颜色(cc为颜色代码)
92	^K\	清除字符到本行结束
93	^K]nnn	显示编号为nnn的语言内容

新增业余BBS站台列表

省	站名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
天津	飞鸿 BBS (一站)	天津市	022-27311193	Li Ze Yuan	24小时
	飞鸿 BBS (二站)		022-27311109	Li Ze Yuan	18:30-09:30
广东省	SunFlower BBS	新会市	0750-6600557	Mark Xu	19:00-07:00
山西	Microwave BBS	太原市	0351-7025925	Gao Feng	24小时
四川	浪漫情怀	梓潼	0816-8214777	Wu Er Gang	24小时

INTERNET 一族 7

北京　李朋

九、新闻组

在本地使用过BBS的朋友应该有这样一个概念，在BBS上最常见的就是信区(Newsgroup)。众多的用户分类组成各个讨论信区，共同研究感兴趣的话题。在网络上也有一个类似的功能，就是Usenet(User's Network，所有网络使用者的虚拟网络)。Usenet又称News或Netnews(网络信息)，它并不是INTERNET的一部分，但依附于INTERNET，还包括UUCP、NETBBS等其它方式联接的其它网络，例如Fidonet和BITNET(一种学术网路)上的邮递论坛。世界各地的使用者通过Usenet组成类似BBS信区的形式交换信息(Usenet News)。

在Usenet上，用户按不同的主题进行讨论，各个话题都有详细的分类(group)，在分类之下还有分类，类似于DOS的树形目录。例如"news.answer"这个结构就相当于"C:\WINDOWS\SYSTEM\"，表示关于Usenet的常见问题答案。除了由用户组成的各个讨论信区外，许多商业公司、专业媒体也利用Usenet传播信息，例如期货成交价、股市行情、报社新闻、天气预报等等。其它还有一些世界各地的本地信区(local)。其中类似"news"开头的大分类有许多：

news：关于Usenet本身。

comp：电脑。

sci：科学。

soc：社会。

rec：文化娱乐、艺术、哲学、音乐。

gnu：GNU。

bit：BITNET。

bionet：生物学。

clari：商业性。

biz：商业性。

talk：聊天和争论性的话题。

alt：其它(Alternative)。

misc：杂类，所有不包含在以上分类的话题。

在这些信区之下又包含许多小的信区，按更细的标准进行分类。

(一)在UNIX方式下

首先要说明，News和电子邮件、远程登录一样，是由专门的News服务器(News Server)提供的。用户用专门的News软件访问News服务器，和它交换信息。所有的这些News服务器之间又再度交换信息，您的文章就被带到了世界各地。所以您要使用News，必须先要得到一个News的IP。但大多数的News和电子邮件一样，由

```
                    Group Selection (news.hk.linkage.net  13079)

4641   176  comp.sys.cbm
4642        comp.sys.cdc
4643        comp.sys.concurrent
4644     5  comp.sys.convex
4645   130  comp.sys.dec
4646     2  comp.sys.dec.micro
4647     2  comp.sys.encore
4648    58  comp.sys.handhelds
4649        comp.sys.harris
4650    27  comp.sys.hp.apps
4651   126  comp.sys.hp.hardware
4652   307  comp.sys.hp.hpux
4653    58  comp.sys.hp.misc
4654   407  comp.sys.hp.mpe
4655   168  comp.sys.hp48
4656   260  comp.sys.ibm.pc.demos

    (n)=set current to n, TAB=next unread, /=search pattern, c)atchup,
 g)oto, j=line down, k=line up, h)elp, m)ove, q)uit, r=toggle all/unread,
   s)ubscribe, S)ub pattern, u)nsubscribe, U)nsub pattern, y)ank in/out

Alt-Z for Help | ANSI-BBS | 19200 N81 FDX |   |   |          | Online 00 06
```

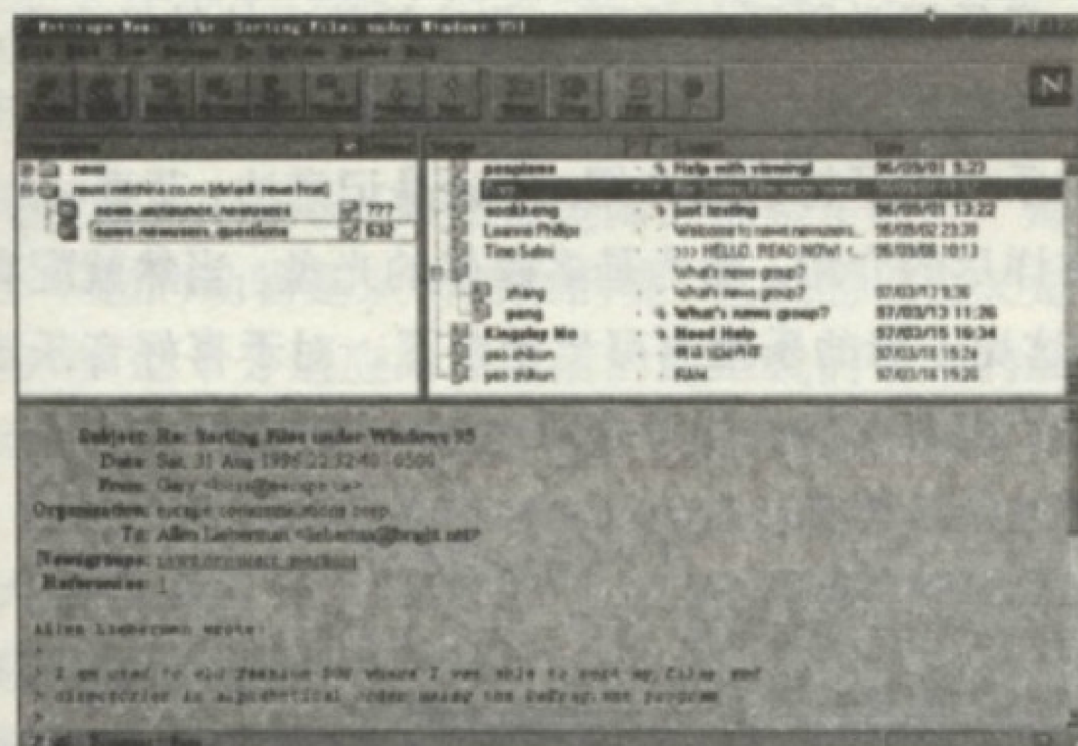
ISP提供给自己的用户使用，进入前需要输入密码。所以您在ISP处办理INTERNET接入服务时，要问清楚他们是否提供News服务、News是免费公开的还是专用的、News是否参加Usenet转信。如果他们提供News服务，就要记下News的IP。

有了这个IP后，只需要用使用支持News功能的软件(News client)联接这个地址，就可以进入了。在UNIX方式下系统提供的一般是tin、nn、trn或rn。

其实在UNIX下使用这些软件时通常都不需要用户键入IP地址，它们会自动联入自己的News服务器。

(二)在PPP方式下

在PPP方式下使用就复杂了一点。首先用户要启动PPP方式，然后开启一个支持PPP方式的News程序，如果一时找不到，可以使用Netscape Navigator里附带的Netscape News。在启动了News软件之后要设置程序里的参数，也就是News Server的联入地址：News(NNIP)。例如中网公司的News地址是"news. netchina. co. cn"，您就要在NNIP处输入这个地址。



在INTERNET上，News之间的数据交换主要有三个协议：NNIP、UUCP和E-mail。其中E-mail主要用于个人用户对News发送自己的文章，而NNIP则是现在绝大多数News Server使用的协议。所以现在PPP方式的News软件都支持此种方式。

(三)利用 **E-mail**

和BBS的快信程序一样，News也可以用E-mail拿回来慢慢看。您可以给mail-server@rtfm. mit. edu发一封E-mail，在Subject栏写："get all"，信的内容写：

Name=＜信区名＞

Ttpe=1

Port=4324(也可以用4320)

Path=nnlp ls＜信区名＞

Host=pincky. micro. umn. edu

Host也可以用其它地址：

phantom. bsu. edu

teetor. acusd. edu

infopub. uqam. ca

gopher. ic. ac. uk

info. mcc. ac. uk

十、信息网

新闻组的弱点是信息太过零乱，查找起来很不方便。因为新闻组是一个自发性的组织，虽然有信管等人制作精华版和常见问题回答(FAQ)，但是没有一个统一的规则，不利于阅读。而信息网(Gopher)系统是由专门的公司编辑的，针对专门的主题进行整理，内容要系统得多。

信息网俗称为"地鼠"，于1991年4月诞生于美国明尼苏达大学的微电脑与工作站网络中心。那时候还没有现在的WWW，用户和公司之间缺乏一个友善的界面，而Gopher正填补了这个空白。Gopher出现的主要目的是为明尼苏达大学校园信息系统(CWIS-Campus Widede Information Systems)提供相关信息及问题解答。为了让该校校内各单位能够很容易地管理并提供资料，该校发展出了采用主从架构并据有"分散式文件传输系统"概念的Gopher系统，通过支持TCP/IP协议的网络提供给使用者分散于各地但具有透通性的资料。经过二年的发展与改进，Gopher已由分散式文件的搜寻与撷取系统演变成了一个整合式资料传输系统，让使用者通过简单的选单界面查找、搜寻、传送各式各样的网络资源。之后这个系统被免费授权给非营利团体使用，并借助INTERNET广为流传。

Gopher可以说是现在WWW的雏形，为用户提供了一个友善的界面，详细地提供了各式各样的资料。它同时还具有电子布告栏(NETBBS)和资料库(DBASE)的功能，甚至可以接入News的旧信查询系统。直到支持图像和声音等超文本联接且更具有友善图像界面的WWW出现，Gopher才日趋没落。不过由于多数的WWW浏览器也同时支援Gopher，而且它处理简单的文字资料也很方便，所以还在继续使用中。

Gopher的界面类似于一个个的文件夹，用户只要按索引一层层深入即可。纯正的Gopher还提供查找、书签等功能，方便用户阅读。在UNIX下键入gopher即可启动Gopher系统，在默认情况下会联接到gopher. tc. umn. edu。在PPP方式下使用专用的Gopher软件或支持Gopher的WWW浏览器联接提供Gopher服务的服务器即可。

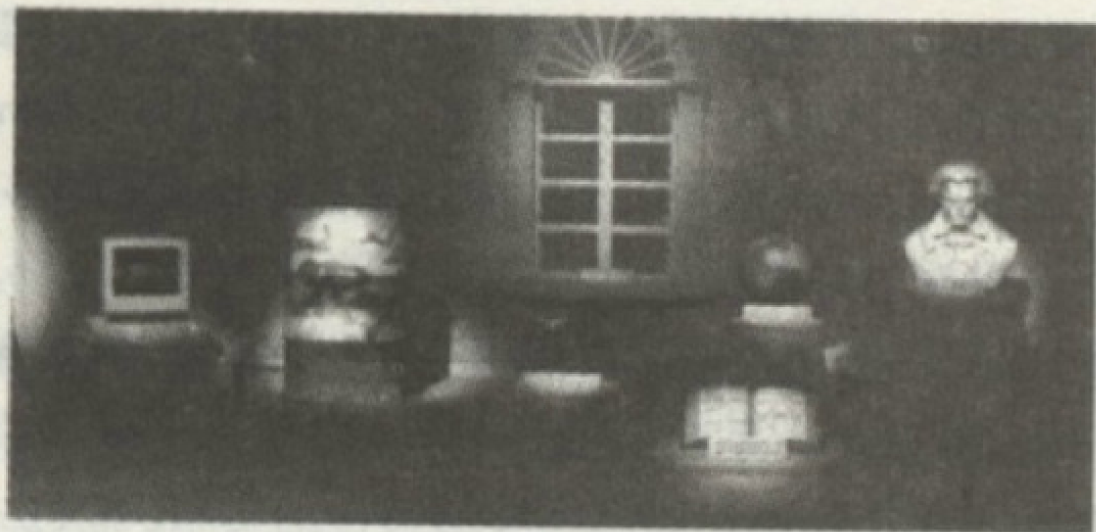
来吧，跟我步入音乐殿堂，带您经历一场永生难忘的音乐之旅……——喜玛拉雅



音乐殿堂

北京 失乐园

曾经有一段时间是酷爱音乐的，音乐是我生命中的精灵。曾在孤单的角落独自聆赏，也曾在喧闹的舞台狂热嘶吼。音乐陪着我走过许多岁月，陪我在爱情中痛苦，陪我在名利中追逐。在被Personal Computer引入到Cyberspace后渐渐地就远离音乐了，直至看到了《音乐殿堂》这张光碟。她牵着我的手，进入久违的音乐世界。



经过一段动画和鼓乐，呈现在眼前的是一个静态的殿堂，摆着各种乐器，这就是主界面，每一种乐器代表着一种乐风，计有爵士乐、新世纪音乐、说唱乐、摇滚乐、MIDI、古典音乐、流行音乐、拉丁乐、中国民乐等十大乐风。点击代表乐器，就进入了该乐风的界面，随之播出一段精彩的MTV，演员就是组成该乐风的乐器，全3D的动画做得相当细致，演示的音乐自然是代表性作品。点击单个乐器，则被激活乐器就会出来单个演示，把它在整首曲中所担纲的音符重新演奏一遍，并对这个乐器进行详细的介绍。而且您还可翻看关于这种乐风中不同乐派的演变和发展的相关资料，包括其历史、音乐特性、代表人物及代表作品，您会对整体风格有个大致的了解。

在乐器工厂中介绍了台湾的几家大的乐器生产厂商，介绍了部分乐器如SAX的生产过程，想来也会令你



大开眼界吧。即兴编曲室让你自由发挥，乐派赏析则提供了同一首曲子，却用不同的乐风来演示。

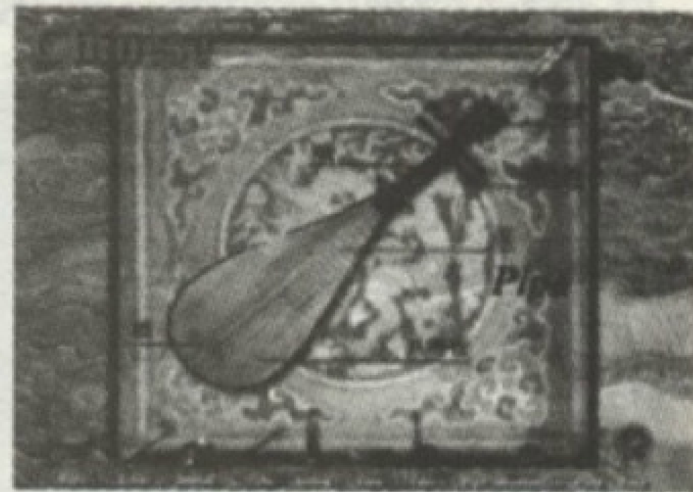
和弦欣赏室里保存了一些优美的曲子，音乐之美在于和谐人心，当那些优美的旋律滑过心田时，那种感受就像是温暖的春风轻抚面颊，亦象是潺潺的细流低吟着穿越草原。好的音乐就如同好酒一样，愈陈愈香，百听不腻。

音乐殿堂里还包括了一些比较静态的教学内容，有音乐学理论、年代大事记及问与答等。在乐理学校中对基础乐理作了特别的介绍，不论是记谱法、节奏、音阶，都有详尽的介绍，因为是多媒体的光盘，当然就配有发声，这比一般的乐理书可生动多了。对于喜好音乐或是想多了解音乐的使用者来说，这片光碟正好提供了一个完整的音乐概念。

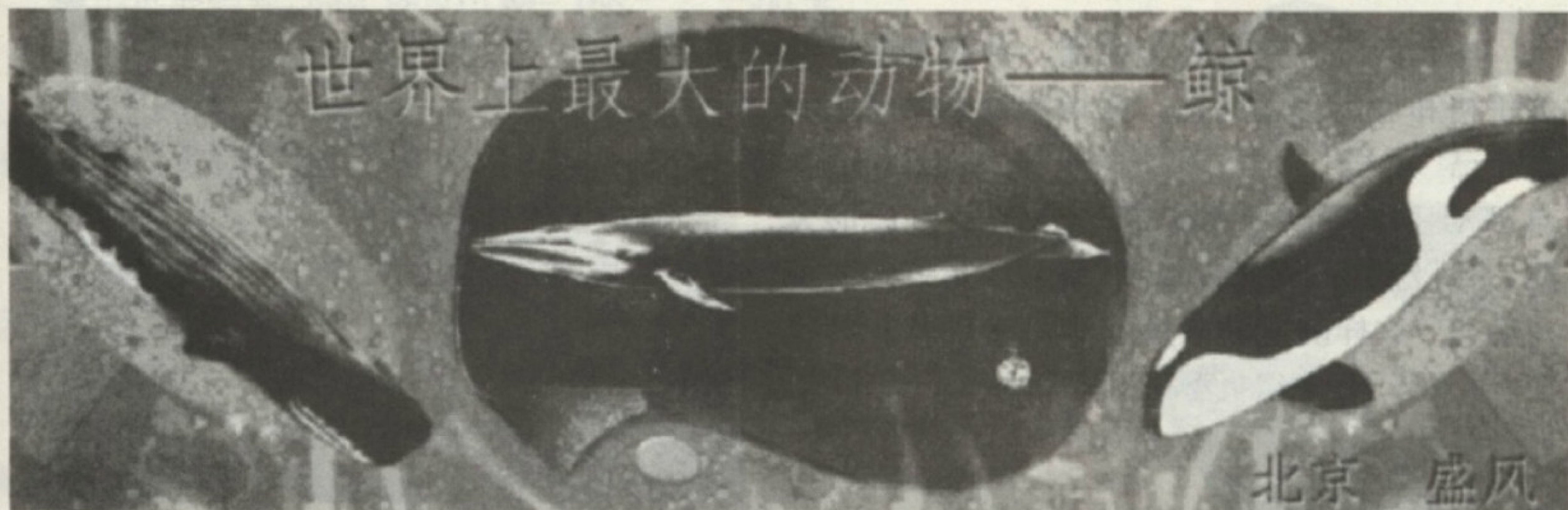


最后和大家谈谈中国古乐吧，中国远古时期的音乐为舞乐时期，是五声音阶（Do、Re、Mi、Sol、La），到了周代加了二声，而为七声音阶。相传伏羲氏（公元前2700左右）造琴、瑟等乐器，而女娲氏（公元前3000年）即有笙、簧、管乐器的演奏，可见中国乐器始于远古的历史是可追溯的。

在黄帝时期伶伦制作萧、笛，在当时的使用常于人们祭祀、宫廷歌曲、舞乐等，在文献中可考查，如当时人们也有用牛尾为舞具，以跳舞来强调节拍等，为舞乐之广为流传。



我并没有经过系统的音乐训练，这些古乐知识都来自于——《音乐殿堂》。



小时候老师提问，世界上最大的动物是什么呢？有的说是羊，有的说牛，还有一个理直气壮地说是大象，而我说，等一下，记忆中应该是老师说：小朋友们都错了，应该是鲸。于是，不知所以的我就记住了这个世界上最大的动物——鲸。

《鲸的世界》这张光盘支持 Windows 3.X 和 Windows 95，要求 486DX33 以上、8M 内存，虽然用 QuickTime for Windows 来播放光盘中的动画，但还是要求 Windows 在 256 色模式下，既不能高也不能低。

小时候的我并不知道鲸为什么是最大的动物，是如何变成最大的动物，只知道老师的话是正确的。那么这些了不起的动物是从何而来的呢？它们的祖先又是什么动物呢？已十分适应海洋生活的鲸给我们带来的线索是如此的少，以至于今天的科学家仍不清楚鲸的真正起源，但科学家们相信鲸与远古的始祖马有亲缘关系。

世界上所有动植物的生命都来自海洋，甚至可以说，人类的祖先也是水生动物，其中有一群酷似狼的动物离开海洋到陆地生存，后来又返回海洋开拓领地，最后进化为现在的鲸。当这群酷似狼的动物回到海洋以后，它们以浅滩上丰富的食物为生，进而发展为水陆两栖动物，与今天的海狗和水獭差不多。它们又逐渐适应了水中的生活：尾巴已能竖在水中，鲸脂形成，头发脱落，鲸又开拓了新的栖息地。



安装正确并启动后，你就会进入《鲸的世界》：鲸鱼面面观（笔者是反对鲸鱼一词的，因为鲸不是鱼而是哺乳动物）、鲸的世界、人与鲸、前景，在这 4 项中你可以了解到鲸的所有知识，并对广阔的海洋有了更深一步的认识。

长大的我突然发现，周围的钢筋水泥多了起来，鲜绿的草地少了，而空气也变得浑浊了。人们为了让自己过得更舒适，就不停地对自然进行破坏，气候的变化、臭氧层的破坏、有毒废料的污染、过度捕获都给海洋以及里面的物种带来了严重的后果。海洋——这一沸腾着无数生命的地方，现在却充满着危险！如果有人不断往你的起居室里堆放垃圾，你会有怎样的感受？

今天，海洋的人为污染物如此之多，以致于没有一个洋区能归人“未受污染”之列。其中，有机氯杀虫剂是亲脂性的，通常聚集在脂肪中，因此往往集结在海洋生物，比如鲸的体内，而一般的生物过程无力将其分解。正因为如此，它在环境中作用异常持久并且会随食物链积累，因此在食物链中的海洋哺乳动物、鲨鱼和人类身上都会被它侵人。这可也关系到人类自身的利益啊！

关于这张光盘的操作就无需多说了，既然是在 Windows 下就只能支持鼠标，只是在点选选项时要注意，本光盘的选项是由一个图标和一行解说文字组成，有时候要在文字上点选，还有时候要在图标上点选，所以就不要非在文字上点了半天却还说为什么没动静呢。

我们的未来会是什么样子啊！虽说人类总是希望预见未来，但预见到了就真的可以避免错误吗？人的旅程就是在不断地自错误尝试。

鲸，几经沉浮，不但要对付来自自然的威胁，还要对付来自人类的威胁，虽然早在 1938 年就达成了禁捕协议，但是商业利润还是战胜了对鲸的保护。

到了 1994 年 5 月，国际捕鲸委员会在墨西哥举行会议，以 23 票对 1 票决定设立南极海域的鲸鱼禁捕区，它标志着人类环境斗争的重大胜利。但是，一些捕鲸者为满足自己的欲望正将较小的鲸目动物作为捕杀的目标。还有一些其它的鲸种因钻人渔具被误捕或因栖息地受到威胁而数目锐减。威胁并没有消失。

人类真的可以与自然、动物和平共处吗？♬



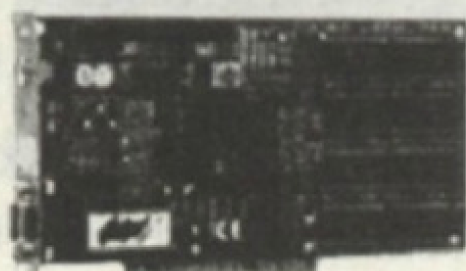
本季度电脑升级计划

电脑的升级换代极为频繁，各种型号产品的价格和性能千差万别。就如同音响发烧友喜欢自己“磨机”一样，真正的电脑发烧友都喜欢自己动手一个一个螺钉的亲手组装自己的爱机。对极度渴望电脑性能而不计较金钱的发烧友而言，这样的电脑才是能满足自己梦想的机型，所以有了“梦幻机型”(The Dreaming Machine)这个名词。



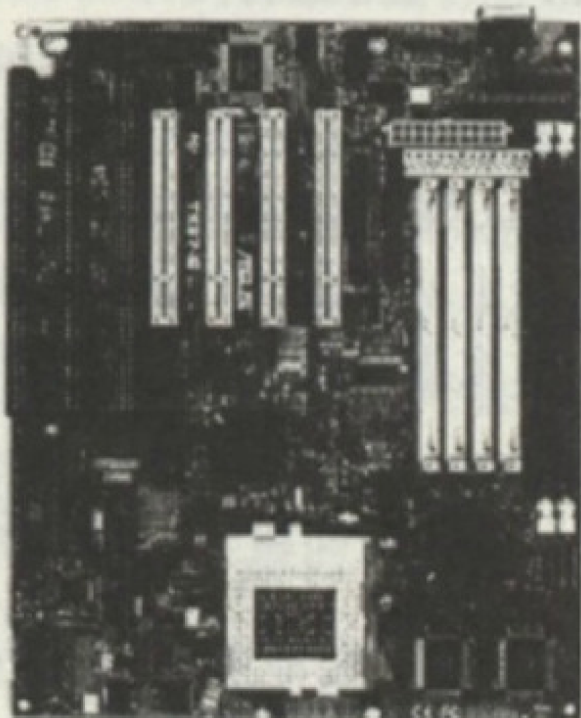
●显示器：索尼 Multiscan 17sf Ⅱ　　7500 元

显示器是电脑中升级最慢的部件，各位从 386 升到 486 又到 PENTIUM，CPU、主板、内存统统不要，唯有显示器可以“幸存”。14 英寸的显示器已经过时了，这倒不是说它的尺寸太小，而是它的技术落后。许多在 15 英寸以上显示器中默认的技术，在 14 英寸显示器中是凤毛麟角，而且往往要付出与 15 英寸显示器差不多的价格才能得到。索尼 Multiscan 17sf Ⅱ 采用 Trinitron Aperture Grill 显像管、0.25mm 点距，最大可进行 1280×1024 逐行显示，是显示器中的奢侈品。



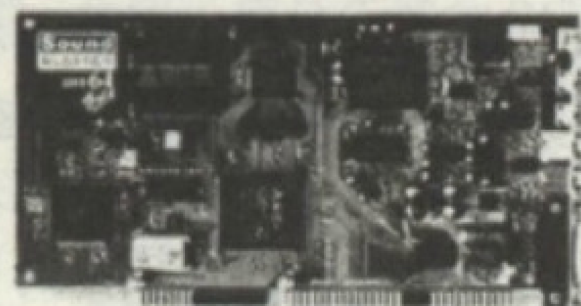
●显示卡：联讯 DSV3988　　2100 元

去年由于 DRAM 价格的大幅度下跌，内存和显示卡的价格也随之下降。过去只有专业公司才敢问津的高档专用显示卡已经变成了普通个人用户的至爱。带有 2D 图形加速器和 3D 加速器的 4M 显卡只是初级产品，使用 VRAM、WRAM 和 SGRAM 的显卡可以辅助 CPU 增加图形界面的显示速度。联讯 DSV3988 使用 S3 Virge/VX 的 3D 加速芯片，最大可安装 4M VRAM，对 2D 和 3D 工作均能提高速度。



●主板：华硕 ASUS TX97－E　　1500 元

Intel 继 82430FX、82430HX、82430VX 控制芯片之后，又推出了 82430TX 芯片。使用此芯片的主板除了专门为 PENTIUM MMX 做了优化外，可以支持 200MHz 的主频和 3.3V、3.5V、2.5V、2.7V、2.8V、2.9V、3.1V 等电压，还增加不少新功能，例如板上固化的 Ultra DMA/33 硬盘接口，可以使硬盘传输速度提高到 33MB/s。华硕使用 TX 芯片开发的主板共有五种：TX97、TX97－E、TX97－X、TX97－XE 和 TX97－XV。其中 TX97 和 TX97－E 最大的区别是前者有三个 168 线 SDRAM 内存槽，后者则是两个 168 线加 4 个 72 线内存槽。其它三种都是 ALL IN ONE 的专用主板。



●声卡：创通 Sound Blaster AWE 64 黄金版　　2200 元

为了兼容性考虑，应该选择创通的声霸卡。其它公司的声卡都有自己的特长，但和 SB 系列不能 100% 兼容，总会有一两个游戏无法出声。

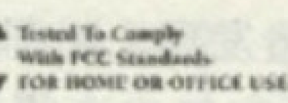










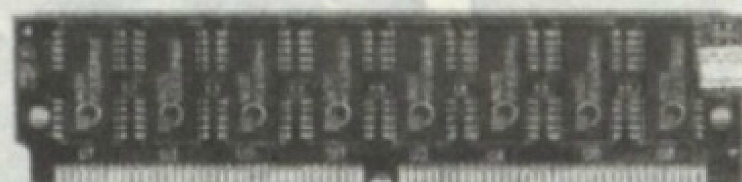






●中央处理器：Intel PENTIUM－166 1500元

微机档次主要由中央处理器（CPU）来决定，不同CPU的主机有不同的配置，它们虽然可以互换，但你总不能给PENTIUM配个单显吧？Intel的PENTIUM是踏实的选择。



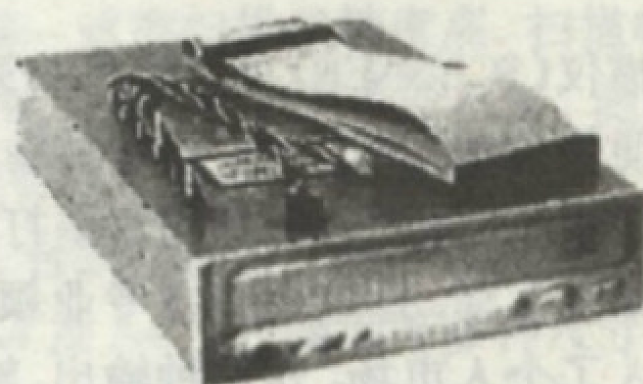
●内存：32M 60ns EDO RAM 1200元

新一代168线SDRAM内存还没有在中国形成市场，但EDO DRAM已完全取代了传统的DRAM。



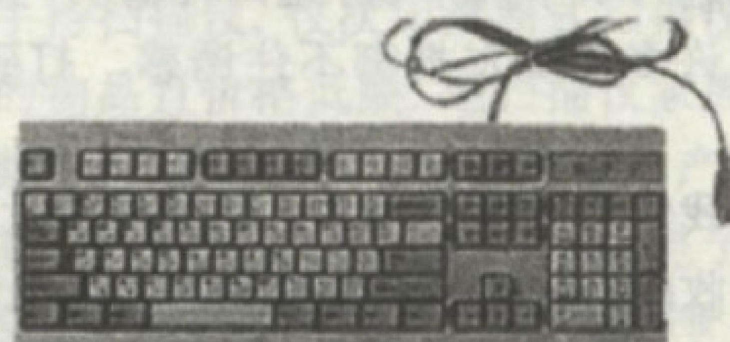
●软盘驱动器：米苏米3.5英寸软驱 250元

不用多说，各种厂牌、型号软驱之间的价格和性能差异极为微小。如果您还有兴趣用5.25英寸软盘，不妨装备一个5.25英寸软驱，不然就只用3.5英寸软驱吧。



●光盘驱动器：宏基Acer CD－912E 750元

无论怎么说，8倍速、10倍速、12倍速光驱的识盘率都没有4倍速的强，可是对速度的要求是没有止境的，谁也无法阻止技术的进步，而且现在市场上4倍速的光驱鲜有所见，偶一出现也接近8速的价格。宏基Acer CD－912E是一款12倍速光驱，在速度和容错等性能上都采用了特别技术。



●键盘：米苏米WINDOWS 95专用104键键盘 120元

由于是WINDOWS 95专用键盘，配有专为WINDOWS 95设计的三个功能键，使用WINDOWS 95时更加得心应手。



●鼠标：宏基PS/2鼠标 150元

在这个部件上个人的感觉至关重要，有人喜欢漂漂亮亮象个老鼠样子的，有人则偏好朴素简单的，没有一定的好与坏。

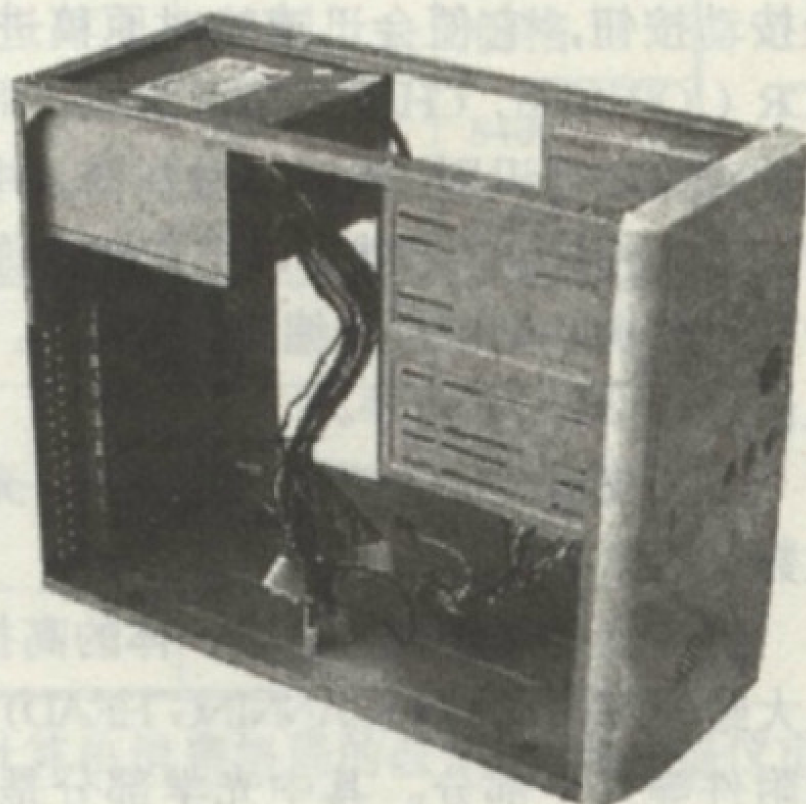


●硬盘：昆腾Quantum Fireball ST 3.5G 2300元

新型的IDE硬盘价格便宜又易于使用，没有特别的需要不用考虑SCSI硬盘。昆腾的Fireball系列比Bigfoot系列能够提供更高的速度和稳定性，特别是Fireball四代使用了Ultra DMA/ 33的技术达到了33MB/ s的速度。不过这种接口要82430TX芯片才能支持。

●机箱：250W机箱 450元

这是微机的脸面，除了个人习惯之外，要注意电源最好在230W上。如果将来要装硬盘架之类的外设，那最好要一个有六个托架的机箱。至于立式或卧式就看摆放的位置了。



注：本文列举的部件型号为笔者个人喜好，并不代表编辑部的选择，所列价格，仅以北京中关村地区5月份的时价做参考，并不足以做为采购依据。





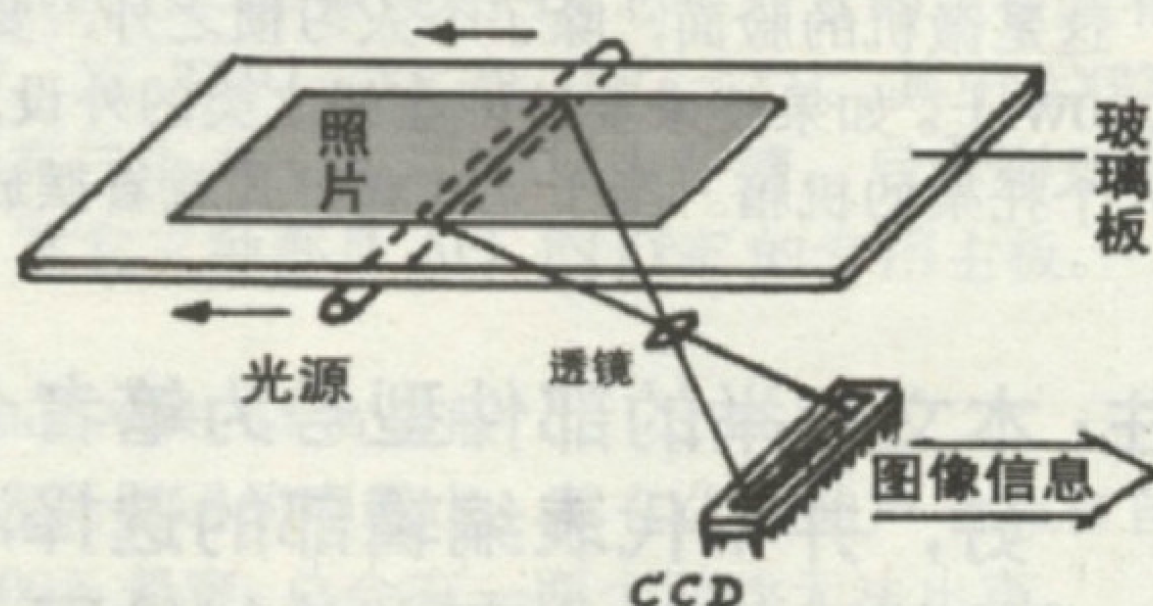
扫描仪(SCANNER)是计算机的第三代输入设备，它可以方便快捷地完成文字、图像的输入工作，被誉为"计算机的眼睛"。最近因为彩色喷墨打印机和台式扫描仪价格大幅度下降，这些昔日在专业领域应用的设备已经悄然进入了个人市场。这两种输出、输入设备相互促进，自有许多发烧友抵御不住诱惑，打破了自己的陶瓷小猪。

我们都会有一些自己珍爱的相片、图片，但是无论如何收藏，它都会因岁月的流逝而慢慢褪色发黄，而我们对此只有无奈和惋惜。如今利用扫描仪你就可以将它们输入计算机，利用图片编辑软件制成自己的电子相册、电子画册，从而建立自己的图片资料库，永久地保存。无论经过多久都会风采依旧，"资料恒久远，一扫永留传"。

你如果有一大堆原始文件，需要重新录入计算机进行编辑，往常你一定会用五笔字型、王码、简易码、拼音……，逐字逐句地敲击键盘，将它们输入计算机。但无论你如何熟练地"万码奔腾"，最终还是会被累得腰酸手疼，大呼受罪。现在你不必为此头痛了。有了扫描仪，所有问题迎刃而解了。你只需将印刷品放入扫描仪中，轻轻按动按钮，它便会迅速地对原稿进行扫描，然后由OCR (OPTICAL CHARACTER RECOGNITION) 文字识别软件对其进行识别，同时自动纠错，并将图像文件转换为文本文件。这样你就可以把它调人你所熟悉的任何一种文字编辑软件中进行编辑、排版了。你可以骄傲地对人说：从此录入不用手。

扫描仪的性能主要由扫描方式、光学分辨率、色彩位数等因素决定。

扫描仪是集光、电、机于一体的高技术产品。从硬件上大致分为扫描头(SCANNING HEAD)、主板、机械传动和附件等几个部分。其中光学部分是扫描仪的关键所在，包括光源、光电耦合器(Charge Coupled Device, CCD)、透镜和反射镜组。在扫描时由光源发出的光经从扫描对象反射回来，经过透镜组折射到CCD上。CCD在扫描过程中进行直线运动，记录反射回来的光线，用以分辨不同的颜色。单位长度CCD内部包含几千个感光元件，负责储存及传送不同强度的反射光线。扫描对象复制的精度完全由CCD的密度所决定，CCD包含的感光元件越多扫描的精度就越高，每一个元件相当于一个图素(PIXEL)。CCD将类比（ANALOGUE）讯号转换为数码(DIGITAL)输入电脑。在进行彩色扫描时，扫描仪用R、G、B三色光分别射到扫描对象上，CCD接受不同波长的光线，并将其亮度信息转换成为电信号。传统的CCD分色是三次曝光的三次扫描方式(Three Pass)，虽然扫描是一次完成，但用三个不同的吸光管(R、G、B)，每次去收集指点的颜色，不仅扫描时间长，而且R、G、B三原色的人射角度不同，在扫描图像时边缘会产生不理想的效果，尤其在扫描立体物体时这种情况更为突出。目前的CCD都采用"白光管扫描"技术，在一只光管上分三层CCD，同时采用三棱镜分色光学系统，利用光学物理原理用三棱镜来分离自然光为R、G、B三原色，由于R、G、B三原色的人射角度完全一致，所以实现了在同一时间一次曝光，只用一次就能扫描三色，由此获得更鲜明的图像。



台式扫描仪的结构

光学分辨率是由CCD光电耦合器的像素点数除以扫描仪水平最大可扫描尺寸而得到的数值，又称水平分

辨率，单位是 dpi(DOTS PER INCH)。我们常见的 300×600dpi 是指水平和垂直分辨率分别为 300dpi 和 600dpi，在扫描仪中水平分辨率比垂直分辨率要重要得多。相同功能的扫描仪仅仅是光学分辨率稍有提升，价格就要贵上好多。这个光学分辨率和厂商在广告中经常提到的插入分辨率不同。由于扫描仪无法分辨超过自己光学精度的色彩和点阵，所以设计了插入分辨率(INTERPOLATION)，靠软件来计算相临图素之间的色彩，强行提高图形的分辨率。由于这个分辨率由软件提供，和昂贵的硬件无关，所以只能作为参考的依据。

色彩位数又称色彩深度，它是指扫描仪内部能够产生的亮度范围，用每个像素点颜色的数据位数(bit)来表示。大家常说的真彩色是指每个像素点的颜色用 24 位二进制数来表示，共可表示 2 的 24 次方即 16.7M 种颜色，称之为 24 位真彩色。高档的扫描仪能识别 24bit、30bit、32bit 甚至 36bit 的色彩。虽然我们常见的图形的色彩是 24bit 的，但是以更高色彩扫描的图形具有更高的素质。

其它如扫描速度、扫描面积、接口、体积、重量、驱动程序、能否扫描负片、是否自动去网等性能，主要视自己的需要和价格而定。

扫描仪按照不同应用范围、价格和性能大致分成六种类型：

1. 手持式扫描仪：最大扫描宽度 105mm 左右，长度不限，其特点是体积小、易携带、使用简单，是扫描仪中价格最低的一种。但由于幅面限制应用不广、精度低、控制定位困难，一般用于名片制作、电脑刻字、文字识别等简单工作。在平板扫描仪价格大跌的今天，手持式扫描仪将逐步被淘汰。手持式扫描仪的主要厂商有 Primax 公司、Musted 公司、Artek 公司等。Primax 有一款自走式手持扫描仪 P800M，通过软件控制扫描仪的走动，工作方式基本与台式扫描仪相同。

2. 相片扫描仪：这是专门为扫描照片设计的小型扫描仪。它的大小只能容纳一张照片，但不会出现手扫不易稳定移动的缺点。

3. 笔式扫描仪：外形呈笔状，用于条形码等字符识别。它主要应用于金融、销售等专业领域。代表产品有台湾 Primax 公司的 Datapen。

4. 馈纸式扫描仪：馈纸式扫描仪又称走纸式扫描仪，采用滚筒将纸卷人机器内扫描，多用于小型办公领域，它的特点是只能扫描单页文件。代表产品有 Primax 公司的 Pageoffice、Microtek 公司的 PageWize、COMPAQ 的扫描器键盘(SCANNER KEYBOARD)和 HP 的 PAVILION 7130P 内置扫描仪。

5. 滚筒式扫描仪：包括使用光电倍增管的扫描仪和电分机。它将纸固定在滚筒上，扫描头做横向移动，滚筒纵向滚动进行扫描。这类扫描仪精度高，扫描幅面最大，但体积庞大、价格昂贵，多用于专业出版、测绘、勘探、CAD 及工程图纸管理等领域。

6. 台式扫描仪：台式扫描仪又称平板式扫描仪，它的扫描尺寸有 A3、A4 及 A4 加长幅面等多种尺寸，扫描精度和幅面都超过手持扫描仪，仅次于滚筒式扫描仪。由于可以扫描较厚的物品且价格低廉，是扫描仪家族中最具有代表性、功能最全、应用最广、销量最好的产品，可广泛用于广告创意、图像图形设计、桌面排版、电子文档管理等领域。知名厂商有德国的 AGFA、美国的 HP、台湾的 Umax、Microtek、Mustek 等几家。

购买扫描仪一定要根据自己实际工作需要来选择，切不可盲目追求高性能而造成不必要的浪费。高中档台式扫描仪用于广告、图形设计等要求较高的专业领域，其价格昂贵难以被广大用户所接受。而手持式扫描仪适用于简单的文字处理，虽然便宜但因幅面限制，使用起来难免有捉襟见肘之感。相比之下唯有低档次的台式扫描仪最为理想。它应用广泛且使用方便，价格易于接受。下面是一些常见的台式扫描仪性能及其现时报价，供各位读者参考：

厂商	型号	光学分辨率	插入分辨率	色彩	幅面	价格
HP	ScanJet4C	600dpi	2400dpi	30bit	A4	8400
Umax	SuperVismS12	600×1200dpi	9600dpi	30bit	A4	5200
AGFA	StudioScan2si	400dpi	2400dpi	30bit	A4	7500
Uniscan	4B	600dpi	6400dpi	30bit	A4	4500
Microtek	ScanMakerE6	600×1200dpi	4800dpi	30bit	A4	5500
Mustek	Pargon1200ⅡSP	600×1200dpi	9600dpi	30bit	A4	5400

过去，扫描仪的主要销售市场集中在欧美，这是由于电脑消费市场相对集中在欧美所致。在国外计算机与扫描仪配比率高达 8% 至 10%，而我国配比率仅有 2%。但随着全球计算机消费格局的改变，亚洲扫描仪市场将显示出惊人的增长。♫

DOS 宏及其应用

北京　赵效民

宏的概念对于大多数朋友来说还是较为陌生的。它在英文中的写法是MACRO，中文的意思就是巨大的、数量多的和宏大的，作用就是用一个名字（我们称之为宏名）代表多个独立存在的命令，是一组命令的集合。应当说它是当今的热门话题，最近由于出现了可怕的宏病毒，更使它名扬四海，其实呢？……

一、DOS 宏的概念

宏分为DOS宏和WINDOWS宏。有人可能会问，DOS宏和BAT文件有什么不同，BAT文件中不也是可以包含许多独立的命令吗？在大部分情况下，DOS宏与BAT文件具有许多相同的特征，例如包含多个命令。但是，命令与宏名之间是不同的。之所以称为BAT文件，是因为它是以文件形式存储在磁盘中的，当要运行一个BAT文件时，要键人一个命令，但这个命令只管启动BAT文件，执行的其它命令是BAT文件的内容而不是它的启动命令。但执行DOS宏时所键人的宏名中就包含了其它的命令（注意：宏名不是命令）。此外DOS宏存在于内存中，当关机后它就不存在了，而不象BAT文件仍保留在磁盘之中。

二、建立DOS宏

DOS宏是通过DOS所提供的外部命令DOSKEY.COM来建立的。DOSKEY的一个主要用途就是记录我们基于DOS提示符下的键盘输入，之后可以反复调用以前的输入。创建DOS宏的格式很简单：

DOSKEY　宏名＝命令字符串

例如“DOSKEY　DI＝DIR/S”，就是一个简单的DOS宏，当我们回车后DOSKEY就驻留内存了，同时也将这个宏带人内存之中。以后当我们键人DI回车就将执行DIR/S这个命令。对于宏名，没有什么特别的要求，只是字数不能多于118个（你有耐心输入吗？），宏名加上命令字符串的字数不能超过119个，因为建立DOS宏也是一个命令，它不能超出DOS所规定的命令的字数最多为127个的限制。另外不能将某些专用的字符用于宏名（如前文谈到的管道操作符），接下来要注意的就是除非你想改变已有的命令或程序的用途，否则不要用这些命令的名字当作宏名，这包括所有的内部命令和外部命令以及软件中的可执行文件的名字。要想知道其中的原因，还得从DOS宏的运行机制谈起。

当我们建立了一个DOS宏后，它将与DOSKEY一起驻留内存，确切地说是存在DOSKEY专门为宏准备的缓冲区中。之后，DOSKEY将跟踪基于DOS提示符下所有键盘输入，一方面进行记录，另一方面将检测当前的输入是不是与缓冲区中的DOS宏同名，如果相同则启动相应的宏，如果不相同则交由COMMAND.COM作命令解释（执行）处理。由此可以知道为什么宏名不是命令，因为它不经过COMMAND.COM的命令解释处理。值得注意的是当在一个宏中调用其它的DOS宏时，那个被调用的宏名将按命令处理，因为这个宏名不是从键盘输入的，DOSKEY截获不了它，从而把它交给了COMMAND.COM。由于DOSKEY是第一个截获键盘输入的，这就意味着DOS宏比内部命令的优先级还要高，如果你将某个内部命令的名字用于宏名，那么当你键入这个命令回车后，执行的将是宏而不是你所期望的那个内部命令，虽然你可以用在输入的最前面加空格的方法让DOS去区分命令与宏名，但你得时刻提醒自己注意所要运行的是宏还是命令。

为了使建立好的DOS宏每次开机时都有效，可以将建立宏的命令加入到AUTOEXEC.BAT中，每次开机时都自动运行一次。当所建立的DOS宏太多时，有可能会超出DOSKEY所建立的缓冲区的容量，这时DOSKEY会向你显示以下信息：

Insufficient space for macro, reinstall with the / BUFSIZE switch

这就是告诉你，DOSKEY的缓冲区不够了，请重新加载DOSKEY并用/BUFSIZE参数建立一个更大的缓冲区。参数/BUFSIZE的使用格式是：

DOSKEY/BUFSIZE＝字节数如果想显示当前都有哪些宏，可执行DOSKEY/M命令，清除某个宏的格式是：

DOSKEY　宏名＝[空]

如果要清除当前所有的宏，可以通过执行DOSKEY/REINSTALL来完成，但这同时也清除了以前键盘输入的历史记录。

三、DOS宏详解

DOS宏中没有类似于BAT文件中的那些复杂的命

令，它只有一些专用的宏符号和宏参数：

（一）$1至$9它们等价于BAT中的%1至%9

在DOS宏中，它们将完成代替命令对象（参数）的工作，比如你想简化DELTREE的命令输入，可以建立这样一个DOS宏：

DOSKEY DT=DELTREE/Y $1

（二）$G

$G等价于管道操作符“>”，它也可以写成$g（下文中各种宏符号都可以用小写）。对于“>”的作用我想大家应该很清楚，那就是将改变一个命令的执行结果的输出方向。例如下面这个DOS宏：

DOSKEY DF=DIR $G DIRINFO.TXT

它等价于“DIR>DIRINFO.TXT”，就是将目录的列表结果输入到DIRINFO.TXT文件中，如果目标文件不存在将自动创建。

（三）GG

这个符号等价于累加管道操作符“>>”，其作用是向目标文件累加输出一个命令的执行结果。在上一例中，如果再运行这个命令，DIRINFO.TXT的内容将要更新，如果用这个管道操作符号，则新的目录列表将加入到DIRINFO.TXT文件的末尾，而不会覆盖原有的内容。

（四）$L

这个符号等价于管道操作符“<”，是一个改变命令对象输入的符号，比如我们想分屏显示一个文本文件，可以用这个宏来实现：

DOSKEY VT=MORE $L $1

这个命令等效于“MORE<%1”，就是当执行MORE时将$1所代表的文本文件输入到MORE中。

（五）$B

这个符号等价于管道操作符“|”，作用是将一个命令的执行结果输入到另一个命令中，比如在删除所有目录时DELTREE始终要求回答Y，我们可以用下面这个宏：

DOSKEY DELA=ECHO Y $B DELTREE *.*

结合前文讲的有关ECHO的内容，就不难理解其中的原理了。此外，下面这个典型的宏中也用到了这个符号：

DOSKEY DIRS=DIR $1/S $B FIND "i" $B MORE

这个宏的作用是分屏列出当前目录及各子目录的大小。DOS在目录列表时所显示的文件名都是大写，但如果你仔细看的话会发现在一份目录列表中开头有一行Directory of 目录名（大写），最后有一行（n）files……nnn bytes，这两行包含了目录名、文件个数和总字节数的信息而且是小写的，它们中都有一个小写字母i，FIND "i"命令的作用就是列出这两行，同样我们也可以通过寻找字母y和f或t来达到相同的效果。

（六）$T

这个符号是命令分隔符，如果想让宏中所包含的各个命令互不影响地单独执行，则用这个符号将各个命令隔离。例如下面这个宏：

DOSKEY VE=CLS $T VER

它的作用是先清屏再显示当前DOS的版本信息。

（七）$$

当你要在宏中使用符号“$”时，要用上这个符号，这是因为DOS宏是以$来判断是否为宏参数或专用的宏符号，所以要先吃掉一个$，比如你想建立一个运行PROMPT PG的宏，就得象下面这样：

DOSKEY PMT=PROMPT $$P$$G

（八）$*

它可以代表所有的命令对象或参数。当我们用一些命令时，命令的对象（参数）可能有一个、两个甚至多于九个。这时光用那九个替换参数就不行了，得用上这个参数。但它将所有的命令对象（参数）当作一个整体看待，而不能象SHIFT命令在BAT中那样对命令对象进行逐个处理。事实上$*的一个重要用途是缩减命令的长度，比如启动SPEEDISK时得敲八个字母，我们可以用下面的宏来“缩减”一下：

DOSKEY S=SPEEDISK $*

这就等价于将SPEEDISK改名成S，但又不妨碍其它的操作。对于某一个能处理多个对象的命令，$*就更为有用了，比如MORE能处理多个命令对象，我们就可以建立这样一个宏：

DOSKEY FV=MORE $*

除了MORE，PRINT也是多对象处理命令，你可以用这个参数为它建立一个一次打印多个文件的宏。

在使用DOS宏时，有一点要提醒大家，那就是在DOS宏中不能使用GOTO、CHOICE、SHIFT这三个命令，因为DOS宏只有一行，所以无法实现转移操作。除此之外它可以使用所有的MS-DOS命令，包括IF、FOR、PAUSE等等，比如下面三个DOS宏：

DOSKEY FMT=FOR %F IN ($*) DO FORMAT %F

DOSKEY JPG=FOR %D IN ($ *) DO ALCHEMY %D -j

DOSKEY W=IF $1==PC: PWIN31\ WIN $T IF $1==C C:\CWIN31\WIN

$T IF "$1"=="" C:\WINDOWS\WIN

第一个宏是格式化所有选定的磁盘，第二个宏是将所选定的图像文件的格式都转换成JPEG格式。其中都用上了$ *符号，在某种程度起到了SHIFT命令的作用。第三个宏的作用则类似于前文那个WINDOWS选择启动的BAT文件，这些DOS宏大家可自己分析。与具有相同功能的BAT文件相比较，就能明显看出DOS宏的优点所在。

四、DOS宏与BAT文件比较

可以说DOS宏与BAT文件各有所长，在功能上BAT文件由于可以使用GOTO、CHOICE、SHIFT命令而更为强大一些，但在速度上DOS宏占有明显的优势。另外，DOS宏不占用磁盘空间且只占用极少的内存，比BAT更便利一些。此外DOS宏与BAT文件还有许多不同之处：

比较项目	BAT文件	DOS宏
大小的限制	取决于磁盘的剩余空间	受命令行字数最多为127个限制
存在形式	以文件的形式存储在磁盘中	存储于DOSKEY在内存中建立的缓冲区，关机后消失
命令执行时的显示	可通过@ECHO OFF命令来禁止显示	不能禁止显示当前执行的命令
中断运行的操作	按CTRL+BREAK或CTRL+C来终止整个文件的运行	按CTRL+BREAK或CTRL+C只能取消当前命令的执行，若想取消每个命令的执行必须按住不放
替换参数	有%1-%9共十个替换参数	有$1-$9共九个替换参数
命令对象多于九个时的处理	使用SHIFT命令，逐个前移命令对象	使用$*替换参数，并用FOR命令来处理
MS-DOS命令的使用限制	没有限制	不能使用GOTO、SHIFT和CHOICE命令
环境变量的设置和变量的调用	使用SET命令设置环境变量，使用%变量名%的方式调用	使用SET命令设置环境变量，但不能在宏中调用
相互间的调用	可以用CALL命令调用其它的BAT文件，但不能运行DOS宏	可用文件名或使用CALL命令的方式调用BAT文件，但不能调用其的宏
启动方式	键入BAT文件名然后回车，从磁盘中启动	键入宏名然后回车，从DOSKEY缓冲启动

删除硬盘杂乱目录

江苏 朱晓燕

因误操作，我的硬盘里忽然增加了大量的ASCII码杂乱目录。但原有的目录都在，里面的软件也能使用。这些杂乱的目录进不去也删不掉，即使用PCTOOLS、NDD等软件也没有办法。

似乎只剩下高级格式化硬盘一条路了。无奈中，笔者忽然发现这些杂乱目录只出现在C盘根目录下，为此笔者想到了用PCTOOLS和NDD相结合，删杂乱目录的方法：

运行PCTOOLS 5.0，按F3，选EDIT，然后再按F2，选根目录ROOT，再按F3进入根目录的编辑。将所有杂乱子目录的首位改成E5，存盘退出。再列出根目录，可见所有杂乱目录均已去除。

如果删除的子目录下有东西，可以再运行磁盘医生NDD，诊断C盘，会显示："发现丢失簇"，修复这些错误，退出。原子目录被子目录DIR00000所代替，将目录名恢复即可进入，文件均正常存在。

由此，笔者总结出一个经验：遇到有些一时解决不了的问题，不要泄气，有时将几种软件结合起来使用，往往能起到意想不到的效果。♬

批处理文件的调试

北京 宫昌文

BAT文件一般用手工调试，但如果文件很长的话，中途输错一个字母就前功尽弃，而DOS 6.2版的COMMAND.COM有一个调试BAT文件的功能，其格式为：

COMMAND/Y/C 文件名

被调试的文件会逐句显示出来，等待接收"Y"或"N"键决定是否执行。♬



问：解压卡的视频输出是否能将电视做彩显用？

黑龙江 魍呼无用

答：很可惜不能。但是现在有一些显卡有视频输出功能，象联讯 3325T 等，还有一些专门的视频输出卡，它们可以把 VGA 信号转换成视频信号，不过这些卡的输出基本上都是 AV 或 S 端子。

北京 杨少化

问：我正在自学宏汇编语言，遇到了问题，用 8088 宏汇编语言格式编写的源程序在 PC 386 上能不能成功地编译？如果不能，是不是因 CPU 内部结构不同造成的？

湖北 刘朋鑫

答：不管是 386 也好 486 也好，都是向下兼容的，即用 8088 编写的程序可以在 386、486 甚至奔腾上运行。这样做有好有坏，好处是以前的软件还可以继续用，坏处是为了兼容就不得不牺牲高性能。所以你的问题的答案是：用 8088 宏汇编语言格式编写的源程序可以在 PC 386 上编译。

北京 周游

问：就 RPG 来说，制作一个真正商品游戏的流程应该是怎样的？我不是指"设计角本——程序＋美工＋音响——完成"这种谁都会说的话。而事实上现在我看到的各种杂志上，除了一些基本编程之外就只有这些了。但一个游戏的开发过程决非两句话可以概括，其关键部分不为人知，这样就给广大有志的朋友增加了困难。所以我想问一问，在美工可以保证的情况下如何设计游戏程序？怎样用程序描述剧情？总不能显示一大堆的画面，然后用程序一句句地控制剧情吧？总该有一段核心程序进行控制吧。另外游戏开发到最后是如何综合到几百甚至几十个文件中的？例如《仙剑奇侠传》就有许多 MKF 文件，还有其它类型的文件，我简直不知是干啥用的，其中一个就有十几兆之多，里面到底装了些什么？还有类似如何编制音乐驱动程序等等问题，不一而足。而这些问题的答案我从未在任何杂志、书刊、资料上找到过。如果能把这些公开，我相信中国的游戏界一定会繁荣起来！

福建 藏马

答：你的问题好大呀，要想完全回答一本杂志可是不够的，而且笔者对一个真正商品游戏的流程也是知之不多。记得曾经在一本台湾杂志上看到过一个游戏制作组对自己工作的简述，也就是他们如何制作游戏了。首先是小组中的某个或某几个成员在吃饭、睡觉或是做别的什么事时，突然，一个灵感来到，于是他或他们飞奔至公司，把小组的成员"抓"齐，开始讨论这个灵感是否可以变成游戏，如果可行，那么就由企划负责把这个灵感变成剧本（如果分工再细点，就不是企划干这个工作了）。之后，由美工开始设计角色，由程序员开始做主程序（也就是所谓的引擎啦），而音乐的制作则要在完全理解剧情的基础上，根据各个场景、背景来制作。这一切都将在企划的统一协调下进行，这个协调可是非常重要的，决不能各自为政。其中程序的制作是大家感兴趣的，也是比较麻烦的，如果是在 WINDOWS 下开发倒还好说，要是在 DOS 下开发可是非常大头的，光制作一大堆的库函数就够受的，国外的程序员还有公用的库函数用，而国内……唉。这期间负责广告的成员也要开始进行宣传。最后，游戏完成，该是测试大显身手了，他要不厌其烦地、一遍一遍地玩游戏（幸福？），发现 BUG，反馈到程序员，修正，再测试。当这一切结束

的时候，也就是游戏上市的时候了，到时要是玩家说这是一个烂游戏的话，那企划就得跳楼了（一层）。以上这些只是很片面的东西，因为这是游戏制作公司的商业机密，所以是没有什么资料的，而国内的制作公司起步较晚，就更别提了。

至于你所问的关于程序制作的几个问题，也没法太详细地说，只能说个大概。当一个游戏运行的时候，实际上是一个循环体，这个循环体就是程序的主体，在它之中有各种各样的判断、调用、跳转，负责对游戏进行控制，象剧情的发展、画面的更新、游戏者输入的信息等。当游戏者触发条件时，由循环体进行判断，然后决定跳转到何处，调用哪段子程序。所以在编游戏程序的时候，这个主体是一定要设计好的。

最后解释一下你不知是干啥用的文件，那些就是声音、图像或是文字文件，只是它不是一个单独的声、图、文文件，而是一个综合体，是把游戏中所有的声音文件整合成一个（或几个）文件，所有的图像文件整合成一个（或几个）文件，所有的……，所以就很大了。　　北京　盎风

问： 在玩《英雄传说Ⅱ——屠龙战记》时，在游戏的第四章"黑暗的支配者"中，所有地下组织成员均被抓走，依修村夷为平地，这时如何营救被捕者？我已寻遍所有城市，亦没有找到一点提示。（1997年第4期问诊）　　浙江　王晖

答： 在依修村被夷为平地后，可以到其它城镇去打听线索，便能得到有用的情报。至于救人，基本上就是第四章的剩余部分了。

首先，在其它城中打听得知反抗军都被押往培鲁看守所，连大侠盖依也不例外。于是来到尤依稀城，将计就计进入城内，再一路拼杀来到古洛斯城。在城中某处遇上事端的制造者弗拉，众人动之以厉害，但弗拉竟说幕后主使是皇帝。可恶，立即与弗拉同去见皇帝。不幸弗拉被皇帝蒙蔽，二人随即消失。无意中发现大侠盖依也在此，并得知皇帝已有几件威力巨大、不可一世的武器，依修村便是最好的见证。众人决定去培鲁看守所救人，途经威鲁城，找到志同道合的依稀亚，共商大计。不料，第二天依稀亚却先"单骑闯关"去了。在一老妇人家中的床下发现去威鲁城的秘道。一场血战之后继续追赶依稀亚。在众人赶到威鲁城后，可怜的依稀亚已被捕。但似乎那位奈雷兄弟背叛了皇帝。幸好士兵不知，找到奈雷请他帮忙骗开了培鲁看守所的大门（真阴险，但也是逼不得已）。干掉守卫，拿到钥匙，立刻救出众人与神的贤者。嘿嘿！大功告成。

注：秘道中的敌人的冰墙可以用炽火咒破解，必须交出烈火咒神杖，让老者刻上咒语，即可用其击败敌人。　　上海　周轶铭

问： 玩到《神秘岛》(MYST)火箭内的钢琴处，按照书架上记载的弹为何没反应？在旋转要塞对齐电钮后，应该怎样做？壁炉中的铁板应照书上哪页按？（1997年第4期问诊）　　四川　唐魁

答： 在太空舱内，按照书上的记载弹奏钢琴，并注意所弹奏出的乐曲，到船舱的另一头，会发现一排可上下滑动的滑杆，其数量与音符数相等。滑动滑杆，便可发出一个乐音，将它们移至恰当位置，使之发出的乐曲和所弹奏出的一模一样，按下旁边圆型按钮，便到了另一个空间。

在旋转要塞对齐电钮后，白光会变成红光，此时，沿通道一直走上塔。在塔上会看见一块板，上面记载着一些信息，如59伏电压、星座的排列顺序等，这将是以后游戏进行的关键。　　湖北　LEAF

求诊

一　本人在玩《天晴传》时，同伴们乘坐海龙丸来到一个地方，在通过迷宫后，来到了越后之村，碰到了古老，他告诉我再次回到妖村找长老，以便释放出村雨妖刀的真正力量，但我无论如何也无法离开这个岛，不知是否遗漏了什么环节？　　北京　卡迪儿

二　我在玩《D之食卓》时，主人公劳拉用从盔甲兵处取得的剑打开一道门后，上楼发现有一个天文望远镜和一个刻有六种符号带手杆的仪器，怎样使用它们？另外，劳拉到达一水池处，在它的左右有两个石像，其前面都有8个按钮，颜色各为8种，应怎样做？还有一处地方有一宝箱，但一靠近，周围会有尖刺伸出，无法打开宝箱，应怎么办？　　广州　亚宝

三　《模拟大厦》(Sim Tower)的电梯只能建到30楼，但30楼以上的单位无论怎样也没有人租用，如何解决？　　广东　陈遥文

四　我在玩《死亡地带》时，当与主角机器化的兄弟MARK对决时，面对MARK发的数十个火球实在是没法全部击毁，请问有何良策？　　北京　李淑玲

结果公布 大众软件奖系列活动



这次活动的参加者之众出乎我们的意料，至发稿期已收到逾20000封来信，给编辑部带来极大压力，也带来极大鼓舞。目前正加班加点为大家邮发第二届大众软件奖纪念券，下月初就是大众软件奖的开奖日期，因时间关系无法邮发的奖券都将保存在杂志社，由我们代为兑奖。是题目太简单了，还是答案被泄露(BBS上流传有这次有奖知识竞赛的标准答案)，有超过1200封答卷是100分，所以10名优胜者只能由电脑随机抽取了。以下公布正确答案及10名优胜幸运者。

获奖读者名单

地址	姓名
北京市联合大学应用文理学院95级生化系	刘 征
北京市丰台区云岗二中初三(3)班	宫昌文
北京市西城区西便门外大街7号院2-2-2	向 昊
天津市南开大学10-312室	刘 龙
上海市河南中路金隆街13弄14号	孙 峰
湖北省武汉市武汉中学高二(1)班	余 俊
河南省商丘地区城市信用联社第一经营部	刘秀娟
四川省成都市82信箱25分箱	陈朝辉
广东省茂名市官渡桥南西区22栋603号	梁晓春
江苏省南京市南京化工学院54#信箱	冯晓颖

大众软件1997有奖知识竞赛正确答案

1. QuickTime for Windows可以播放什么格式的动画文件？

答案是D.MOV，参见1996年5月刊第16页右27行。

2. PCTOOLS 5.0用什么参数可以驻留内存？

答案是D.PCTOOLS/R？？。

3. 在DELTREE后加什么参数可以不再经用户确定就删除文件和目录？

答案是D./Y。

4. 在UNIX系统下，列文件名应用哪个命令？

答案是D. ls，参见1995年11月刊第15页右18行。

5. NETSCAPE GOLD比NETSCAPE增加了什么功能？

答案是D.可以编制WWW。

6. 在INTERNET上中国的域名是什么？

答案是D. CN，参见1996年8月刊第11页右31行。

7. IBM PC上模拟PC98的软件是什么？

答案是D. 98/V，参见1996年11月刊第13页左24行。

8. 如何激活《整人专家》(Fix People Expert)？

答案是D. 可以自己定义，参见1995年8月刊第15页左29行。

9. 什么命令可以设置MODEM为无声状态？

答案是D. ATM0，1996年9刊月第16页左8行。

10. 最大的业余BBS网之一的FIDONET因使用电子邮电程序FIDO而得名。FIDO的意思从何而来？

答案是D.作者的狗的名字。

11.《恶魔禁地》中香菜是什么含义？

答案是D.通向黄泉的邪恶植物，参见1995年8月刊第23页右38行。

12.《仙剑奇侠传》的程序设计师是谁？

答案是D. 姚壮宪，参见1995年10月刊第33页左4行。

13.《炎龙骑士团Ⅱ》中索尔转职为剑圣后的究极技是什么？

答案是D.破龙击，参见1996年1月刊第52页右12行。

14.《大航海时代Ⅱ》中冒险者皮耶德·康迪在南美洲救的老人法布利斯是谁？

答案是D. 约翰·法雷尔的爷爷，参见1996年2月刊第58页右27行。

15. 著名游戏《沙丘魔堡》系列是根据费兰克·哈巴特的小说改编而成的。原书第三部的名称是什么？

答案是D. 沙丘的孩子们(CHILDREN OF DUNE)，参见1996年3月刊第59页左1行。

16.《命令与征服》最多支持几个人同时对战？

答案是C.4。

17.《超级街头霸王Ⅱ加速版》中隐藏的人物是谁？

答案是D.豪鬼，参见1996年6月刊第68页中22行。

18.《银河英雄传说》中伊谢尔伦要塞主炮的名字是什么？

答案是D.雷神之锤，参见1996年5月刊第57页右17行。

19.《新蜀山剑侠》中的蜀山派的镇派之宝是哪两柄剑？

答案是D. 紫郢剑、青索剑，参见1996年7月刊第43页左31行。

20. MUD《侠客行》中什么武功可以使臂力增强十倍？

答案是D. 大金刚拳的大金刚神通，参见1996年增刊第93页右12行。

大众软件服务快车

市场星云

(本期广告索引)

可在读者服务部邮购的刊物

品名	零售价	挂号费	快件	特快专递
配套磁盘	10.00	2.5	6.00	25.00
增刊	22.00	2.5	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.5	13.00	25.00
1996 年合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00
1997 年合订本(上)	25.00	3.00	28.00	45.00
配套光盘(二)	45.00	4.50	13.00	25.00

征订启示

《大众软件》1997 年合订本(上)预计将于 1997 年 7 月中旬上市。在参考了广大读者的反馈意见后本书将沿袭《大众软件》1996 年合订本的风格,在某些细节上有所修正,以方便读者收藏和查询。零售价:25 元。

同时大众软件配套光盘总第二期作为《大众软件》1997 年合订本上的配套光盘发行。其中除 15 至 23 期的配套磁盘的全部内容外还有大量最新的共享软件和游戏的 DEMO,另外还特别收录了《大众软件》1995 年合订本的全新多媒体版。**本光盘定价 45.00 元。**

凡在 1997 年 7 月 15 日前汇款预订的读者均享受九折优惠价,邮费免收。在 1997 年 8 月 15 日前汇款邮购的读者**免收邮费**。汇款时间以汇款单上的邮戳日期为准。



序章

不知是过去还是未来，人们生活在被称为依思鲁哈萨的大陆上，享受着自然所赐予的恩典。法雷国是依思鲁哈萨上的和平岛国，虽然这个小小的国家十分贫穷，但人们的生活也相当安宁。

某夜，灾难突然降临。大群怪兽进攻城堡，士兵死伤无数。人们凭着抵死不从的毅力击退怪兽，不幸的是阿斯艾尔国王牺牲了。而赛里欧斯王子尚在年幼，不能立刻继位。阿斯艾尔留下遗言：王子在十六岁以前必须在沙斯依岛上的鲁阿斯达城学习，此间由大臣亚克丹司执掌国政。

转眼，幼小的“鸟儿”已羽翼丰满，不过离他十六岁的生日还差两月。

第1章 王子的旅程

清晨是王子学咒文的时间，尽管离执政只有两个月，但还是免不了贪玩。赛里欧斯趁拉依亚找课本的时候溜了出去。想要出城却遭卫兵阻拦，于是找到农夫法加松，在他的帮助下从地道出城。然而城外并没有什么新鲜玩意儿，在返城途中碰到了拉依亚，少不了又挨了一通数落。天色已晚，只好明天继续学习。傍晚赛里欧斯被拉依亚吵醒，才知怪兽大举来袭，在众人的掩护下从秘道逃出城外。

进入城东北的一个洞窟，点起火把，打落前来捣乱的猫头鹰，向北走离开洞窟。西方是鲁迪亚城，来到城中，卫队长以奇怪的方式带着赛里欧斯去见亚克丹司。原来亚克丹司早有夺取王位之心，阿斯艾尔的死和怪物的攻击都是他一手策划的阴谋。赛里欧斯被关进了死牢，在牢中得到一位叫蓝鹰的人的帮助得以逃脱。离开鲁迪亚城后赛里欧斯前往库鲁村暂避一时。

来到库鲁村的义军基地，赛里欧斯在教堂的地室中见到了拉依亚的亲哥哥亚隆及其孙女苏妮亚，出村时又有一名流浪汉——洛，愿同赛里欧斯一同冒险。几人合力救出被关押在贝尔盖矿山里的村民以增强义军的实力。而后又假借接负伤矿工的名义混进贝尔盖矿。打败司令官后又得盖依加入队伍。回到库鲁村，第二天向鲁迪亚城发起攻击，在城中二楼找到了亚克丹司，然而最终还是被他乘船溜走了。

第2章 沉默的咒语

亚克丹司不知去向，父仇未报，赛里欧斯亦无心继位。法莉希雅王妃送给赛里欧斯一颗宝石——“奇鲁莫亚之泪”。赛里欧斯在城中地下室内找到了不少武器，准备出海追踪亚克司丹的下落。奈利亚港是法雷国通往邻国重要的港口，亚克丹司在逃走时破坏了船帆，所以赛里欧斯只好在奈利亚的旅馆暂住一晚，期待船帆修好。不料夜间钱被偷走了一些，洛怀疑是盖依偷的，但没有证据。第二天，赛里欧斯一行乘船前往弗卫克公国。

下船后来到隆多港，听说有个小男孩将被作为贡品送给流血洞窟的怪物。为救小孩几人立刻赶到流血洞窟，杀掉了怪物卡鲁哥。回到隆多港男孩的家中，当晚又发现钱被偷走。此时洛认定盖依是贼，盖依有口难辩只好愤然离去。在隆多港的南方有个拉鲁堡垒，杀进堡垒后找到一个寻找咒语的人，他告诉赛里欧斯克制亚克丹司的咒文在古恩塔中，但缺少一把进入地室的钥匙。在



拉鲁堡垒的北方有一小屋，有个贤者将咒语传给了赛里欧斯。

刚到马斯昆镇就听说黎塞尔城遭到怪物的攻击。进入黎塞尔城却见不到杰斯顿公爵。回到拉鲁堡垒休息片刻，出堡碰见一个搬兵求救的老人。一行人连忙赶到马斯昆镇，这里到处都是怪物。



在城中发现怪物的指挥官竟是亚克丹司，仇人见面自然分外眼红，但由于亚克丹司功力深厚，且会困息咒，所以一架打下来赛里欧斯性命危在旦夕。

·在最后关头赛里欧斯被人救回了拉鲁堡垒，这才知道只有传说中的“沉默是金”咒语才能对付亚克丹司。赛里欧斯想起那个寻找咒语的人所说的话，决定进古恩塔一趟。但古恩塔的钥匙不见了，道具店老板说只要用粘土把古恩塔的钥匙模型带来就可再配出一把。于是赛里欧斯带着老板给的粘土到古恩塔取来了模型，交给老板后得知须等到明天才可以取。只好先到队长家过一夜，不想醒来后王妃给的宝石不见了，洛也不知去向。来到道具店听说洛已经把钥匙领走了，此时方知先前冤枉了盖依。

赛里欧斯连忙追到古恩塔内，发现刻有咒文的石碑已被毁掉了。正发愁时，盖依带着残损的石碑回来。原来在马斯昆镇也是他出手相助。学会“沉默是金”咒，赛里欧斯再战亚克丹司，可是这次又被他逃掉了。开启镇长家中衣橱和桌子内的密室机关，救出村民，发现了遭到亚克丹司袭击的洛。听他讲述自己的理由，原来他是怕自己的咒文在“沉默是金”咒面前没任何作用，这才破坏石碑。

镇长托赛里欧斯打听其弟的下落。来到黎塞尔城发现其弟行迹可疑。回镇后镇长告诉赛里欧斯他弟弟右手上有个伤疤。而后再入黎塞尔城才知原先见到的是个假冒的。在地下室赛里欧斯找到了杰斯顿公爵，公爵告诉他怪物的首领在二楼，但是士兵被神秘力量阻挡，须到城西方洛艾尔之家寻找答案。洛艾尔告诉赛里欧斯必须放下铁的兵器才可通过。于是回城登上二楼，打败黑鲁尼，却第三次给亚克丹司逃走了。

第3章　国王的证据

赛里欧斯乘船向拉努拉王国挺进，遇苏妮亚加入队伍。半路碰上海盗被“请”到海盗岛，幸好海盗首领波亚特是盖依的朋友。到了拉努拉王国的阿姆达村，见到国王费拉特，这时才知身边的蓝鹰是费拉特的弟弟，原名为艾利欧，国王让他消灭尤顿港的怪物。在尤顿港一位老人说芭芭拉知道如何消灭怪物。找到芭芭拉，她说必须进入龙之卵祈求天神，但进入龙之卵的宝石被伯爵抢走了。赛里欧斯将此事告诉了那修城中艾利欧的第二个哥哥杰鲁曼，在杰鲁曼的帮助下芭芭拉收回了宝石，终于将尤顿港中的怪物赶走了。

回到阿姆达村，得知国王被抓走，对方要求用奇鲁莫亚之星交换。奇鲁莫亚之星是拉努拉王国的国宝，在皇室陵墓中。黄金钥匙是开门的关键，但已被人偷走。盖依怀疑是波亚特偷的，于是再次来到海盗岛。波亚特说钥匙已被他扔到海里去了。赛里欧斯先后到达思埃鲁村和尤顿港，见到渔夫捕获的一条鱼腹内有一把金钥匙，但渔夫不肯给，除非证明钥匙是皇家的。赛里欧斯想起钥匙上原先有颗贵重的太阳石，一定是被充波亚特拿去了。于是返回海盗岛找到波亚特的母亲米拉路达，送给她一个天使翼，她便帮赛里欧斯要到太阳石，凭它终于从渔夫那里拿回了金钥匙。进入皇家陵墓，得到奇鲁莫亚之星。来到塞利斯城，一行人打败鸠利斯后救出了国王。

第4章　被魅惑的国王

校鲁迪王国是下一个目标，赛里欧斯将奇鲁莫亚之星暂时交给蓝鹰。在店里买了三瓶拉姆酒，到海盗岛和波亚特换得三包炸药。炸掉国境洞窟中挡路的石块后通过一道水门便来到校鲁迪国内。



巴斯农城的男人都迷恋一位名叫希菲的舞女，连国王也不例外，所以赛里欧斯不能直接进入王宫二楼抓亚克丹司，王妃建议几位英雄想办法从王宫顶上进去，于是赛里欧斯想到了风筝。几人在卡鸟路村听到王妃的母亲辛希雅叙说恶神阿古宁的传说（这是不祥之兆），而后去农场见到波依鲁，得知龙之布是制作风筝最好的材料。替波依鲁找回他丢失的龙蛋后便得到了龙布，然后去朵拉港将龙布交给哈利制作风筝。几人来到风向仪之塔后，哈利用风筝将他们送入皇宫。

由于希菲的魅惑，一行人中除了苏妮亚都失去了战斗力。用银杖打败希菲后亚克丹司抓走了公主蒂娜。赛里欧斯只能带着奇鲁莫亚之泪孤身前往避风洞穴，此行终于给父王报了仇，将亚克丹司杀死，夺回了奇鲁莫亚宝石。不料这时又杀出个贝拉米斯，幸好蓝鹰等人及时赶到，看来亚克丹司并不是最后的敌人。

第5章 不祥之光的塔

蒂娜公主不知去向，阿德司国王托赛里欧斯到艾梅城打听她的下落。几人在城中打听到公主被抓到摩里司共和国，于是乘船来到摩里司共和国的立雪鲁港。得知奴隶商已经到那速路城，赶到那速路城时公主又已被卖到了方格斯城。

在路过法依特城时遇到一位考古学家遗失了黄金卡片。又得知原来买公主的人是盗贼头子，也是盖依的爷爷。盖依离家就是为了不想继承盗贼“事业”。为了公主盖依单独回到狼之口向爷爷认错，取得了爷爷的原谅。在把公主送回之时，盖依再次加入赛里欧斯的队伍。在方格斯城中从霍尔嘴里打听到黄金卡片被卖到科尔库城。科尔库城有一位失眠的人，赛里欧斯将霍尔赠与的眠草送给失眠人，他的母亲便说出关于破坏神阿古宁的传说。

盖依的爷爷在送公主回家时遭到了怪物的袭击，公主又被抓走了。赛里欧斯击退科尔库城门前的怪物，救出卖黄金卡的人。几人又来到水晶塔，救出汉斯总统。把黄金卡交给考古学家拉尔夫，在他的带领下来到水晶之塔，用黄金卡打开大门。只见地下室的古书上写着：到塔顶必须乘光之电梯。这时巴吉鲁出现，将拉尔夫打伤。

赛里欧斯记得在狼之口曾碰到一个无法通过的门口，也许那里藏着什么秘密。二次来到狼之口，找到门口



挂有“请勿在楼上跑步”的房间。缓慢地行走便通过了这个机关。而后找到一根银笛，这便是光之电梯的遥控器。在一楼的左边使用银笛，通过光之电梯救出了公主，托洛等人送公主回家。赛里欧斯则乘光之电梯找到巴吉鲁，又免不了一场恶战。

终章 英雄们的传说

盖依的爷爷“见多识广”(其实是贼路通天)，知道光之剑是唯一能打败阿古宁的武器，他建议众人去找杰克想办法。赛里欧斯到立雪鲁港乘船去福音堡垒，见到杰克后得知奇鲁莫亚之里的多蓝知道很多情报。找到多蓝后他指引众人去找哥顿，但他不肯让众人进入古代的地下遗迹。在买古立矿坑中，多蓝派人告诉赛里欧斯多路卡和刚出狱的波里士有密谋。



赛里欧斯在多路卡的房中找到一张地图，他将此事告诉了哥顿。来到矿坑，见到多路卡等人想用炸药炸洞，被哥顿阻止了。为了感谢赛里欧斯，他允许一行人在遗迹中走动。赛里欧斯在东北方的房中找到一本书，但只能到法依特村把书给拉尔夫翻译。



拉尔夫告诉大家光之剑的形状就和教会里的两支烛台一样，经过哥顿的同意赛里欧斯到教会去取烛台。把奇鲁莫亚之泪和奇鲁莫亚之星两颗宝石镶在烛台上，便得到了光之剑。阿古宁此时藏身于尼耳基特岛。赛里欧斯来到卡鸟路村，找到牧场的主人，用龙笛召来龙宝宝，乘着龙宝宝飞向尼耳基特岛。冲破怪物的阻拦后终于见到阿古宁，依仗光之剑，赛里欧斯最终战胜了恶神阿古宁。

光之剑粉碎了阿古宁的幻想，英雄的传说告一段落。复国后赛里欧斯同蒂娜公主生活在一起，在大家的期待下法雷王国出了一位小王子，被取命为亚德蓝斯。正义的血脉得以延续，追寻英雄的足迹将是小王子成长后的使命。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文·日文	类型	角色扮演
画面	★★	总评：71	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



绝地风暴 KKND

北京　罗曜、赫闻

在一次毁灭性的核爆炸后，只有两部分生物活了下来。他们是躲到地下得以逃生的“幸存者”和在地面幸免于难但受到核辐射产生变异的“进化者”。核辐射消除后，“幸存者”又回到了地面。这两部分势力都想获得土地的所有权，因而爆发了战争。“幸存者”依靠的是高技术，而“进化者”则是借助他们变异后产生的巨大能力来作战。总体来说，双方是势均力敌的。

幸存者的战争

第一关　复苏

战报：不能再忍耐下去了，我们要夺回属于我们人类自己的土地。指挥部命令你做试探性攻击，消灭附近所有的敌人。

战术：同其它所有即时战略游戏一样，第一关只是让你做做热身而已，不具备什么难度。趁机熟悉一下界面和操作吧。只需聚集所有的武力，到各处把敌人消灭干净即可过关。

第二关　前哨基地

战报：很好，试探性攻击的结果是成功的。建立一个前哨基地的时机已经到来。你必须建起一个石油钻井平台和一个石油精炼厂，借助它们获得至少5000的能量单位，同时你还必须保证不能失去任何一座建筑物，进而消灭全部敌人。

战术：这关不能造兵，而且建筑物不能修理，必须谨慎小心。敌人会从西、南两个方向发动攻击，因此要将部队布防在中间地带，两面都可以照顾到。应尽量将部队离钻井平台远一些，以免妨碍运油车的行动。

第三关　艰苦的防御战

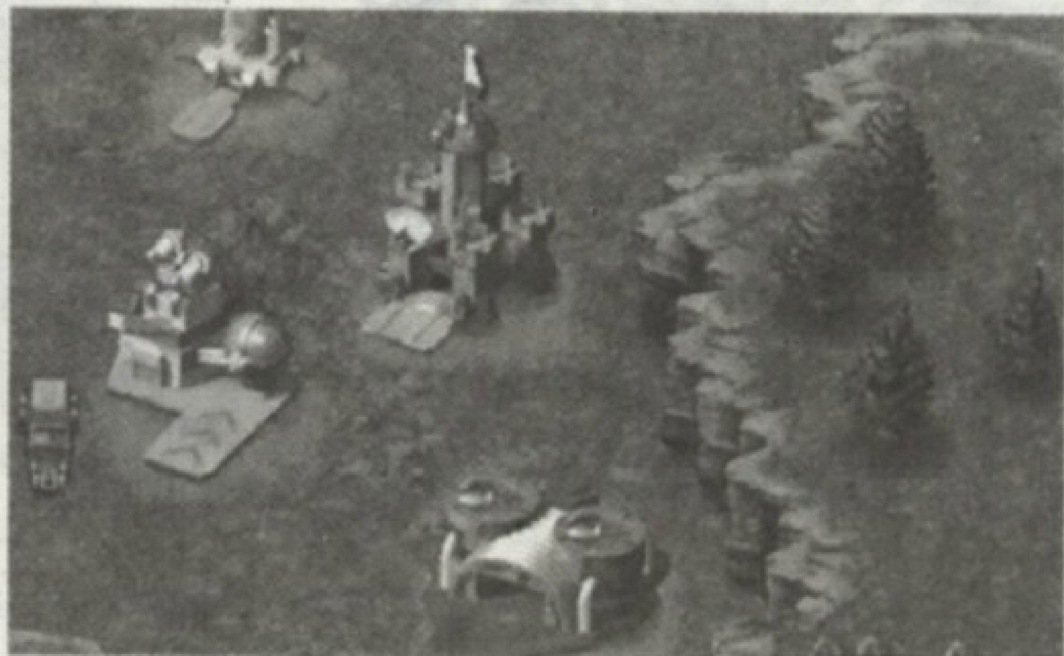
战报：我们新建的前哨基地激怒了敌人，他们派出大量部队发动疯狂进攻。你要竭尽全力抵抗他们的攻击，保证不损失任何一座建筑物，并将来犯之敌全数歼灭。

战术：这关难度陡增，敌人的兵力非常强大，总是两路同时发起攻击，一支部队已不足以应付，必须用两支部队分而拒之。狡猾的敌人有时会用快速部队直接冲击我方大本营，所以除了在交通要道的隘口设置部队阻拦外，必要时还应在大本营附近设置一些防卫部队。

第四关　营救

战报：我们的一位侦察兵在绘制这一战区地图时神秘失踪了，你必须找到他，并将他活着带回来。

战术：本关没有基地，开始时的那些部队就是你的全部家当。失踪的侦察兵就在北边河对岸。由于敌人总数比你多，所以强行冲过去的话一定会死得很难看。你可以紧贴着地图最右边慢慢往上走，找到侦察兵后再顺原路“溜”回来，同时还需运用一些战术——你的多用途卡车和特警无论在火力还是射程上都足以对敌人构成致命的威胁，但由于在运动战中很难保持队形，他们不太可能有齐射的机会，而且运动中的射击精度也大为降低，使其最大威力发挥不出来，所以应在只面对一两组敌人的情况下，将队伍摆成这么一个阵势：中间是特警，两翼是多用途卡车。将卡车摆在两翼是因为它的射程比特警远，当敌人试图用怪物卡车碾压我方特警时，卡车可以挡在前面保护。排好队形后派快速单位（摩托车最



合适）去诱敌，每次引出两、三个敌人，诱敌单位回来时务必从我军阵地旁绕过，停在阵后。这样，被诱来的敌人就会乖乖地从我军的阵地旁走过，试图去攻击停在阵后的诱敌单位，而对近在咫尺的大部队熟视无睹。此时无

须你下令，我方的卡车和特警会自动开火，密集的火力足以消灭任何敌人。如此反复即可将敌人主力耗尽。

第五关 关隘

战报：南边不远有一座旧城。在城北一条废弃的高速公路附近，我们发现了敌人的一个基地，敌人用它来保护他们的供给线。为了切断他们的供给线，你必须完全摧毁这个基地！！



战术：从开始的地方向西南走，会发现一个地形险要、易守难攻的山坳，而且山坳中还有一口油井。将军事设施建在山坳的前部，石油提炼厂往后建，这样可以采油、作战两不误。堵住山坳唯一的一个狭窄入口，可保万无一失，待时机成熟，即可发动反攻。只是敌人的基地分东西两部分，必须派两支部队同时出击才能奏效，(一支部队攻打敌在侧基地，另一支部队在道路中间拦截敌人右边的援军否则它们互为增援，将使作战难度大大增加。本关敌军中首次出现了蝎子，它射程远且攻击力很高，在战斗时要首先消灭掉它。

第六关 奇袭

战报：我们的一支部队将敌军从他们的营地中吸引了出来，现在要求你袭击他们空虚的营地，摧毁全部四座石油钻井平台和营地中的军事设施，并保证至少有一个作战单位能够安然返回。

战术：本关给你的时间十分有限，被诱出的敌人不久就会恍然大悟，返回营地，因此不可以浪费一分一秒。沿狭窄的峡谷迅速向北挺进，有喷火战车和喷火兵的强大火力，摧毁建筑物易如反掌。即使与返回的敌人接触，也不要恋战，任务完成后迅速撤回指定的集结地。

第七关 宝贵的物资

战报：我军一支由六辆大卡车组成的运输队要穿过这一地区到达西面的另一个营地，你负责运输队的保护工作。你必须保证在到达目的地后至少还剩下四辆卡车，就算你的护航队为此全军覆没也再所不惜(听起来是不是太残酷了？)。

战术：本关敌人多得出奇，而且会从各个方向发动攻击，以下的两种战术万万要不得：一是采用类似第四关的诱敌战术；二是妄图用弱小的护航队拖住强大的敌人，让运输队逃跑。由于运输队不由你控制，它们只会以固定的速度沿公路缓缓前行，所以唯一可行的战术是让护航队与运输队同步前进，利用运输队将敌人的火力吸引过去，而后痛宰敌人，损失它一两辆卡车也无所谓。要注意防备敌人的前后夹击。另外，你若派一辆摩托车冲到路的尽头，就会发现那里有我军的一座兵营和一个车辆制造厂。赶紧生产一些部队过来接应，情况就好得多了。

第八关 海滩旅行

战报：为了获得对海岸线的控制权，需要你建立稳固的滩头阵地，并以此来肃清周围所有的敌人。

战术：本关敌人有猛犸助战，委实厉害。不过我们也可以制造喷火战车和蟒蛇坦克了，并不输于他们啊！左方山谷的地形比较利于防守，而且还有一口油井，必要时可在那里建一座钻井平台和一个提炼厂，就地采集。敌人基地在左上角，小心作战。

第九关 俘虏

战报：我军的一位卓越统帅被敌人俘获，而且他率领的军团也全部牺牲。据可靠情报说，他被关押在附近一个敌人基地中。去把他救出来，并摧毁敌人的基地。

战术：东面有我方一座兵营，不过你只有2000个资源单位，都用来造特警吧。向南过桥后转而向西，可以从敌人基地防守薄弱的地方切进去。不要硬打，那样胜算太小，用战斗部队吸引住敌人的注意力，让你的那些工兵来摧毁敌人的建筑吧。

第十关 强大的兵团

战报：敌人在H7高地上建造了一个强大的基地来保卫他们的油田。这一地区的资源极其有限，所以你要建立一个基地来保卫你的油田，并清除这里的敌人。

战术：我方油田位置不利，会被敌人从左侧高地上攻击到，所以应该在那里放一支部队防守。敌人的弱点



是其基地东南角，我方可预先在那儿附近集结一支队伍，待敌人倾巢而出时，一举砸烂他们的老窝。

第十一关 给我自由

战报：在陷落的马林得城附近，我们发现了一座储十分可观的油田，你要以此为依托，消灭附近的敌。

战术：本关油田的位置对我方有利，使你只需单向对敌。由于只有两条狭窄的公路通向敌方营地，所以你

必须从两边同时发动进攻才能奏效。敌人开始有威力强大的蜘蛛和螃蟹助战,不过我们也可以造导弹车了。

第十二关 暗杀

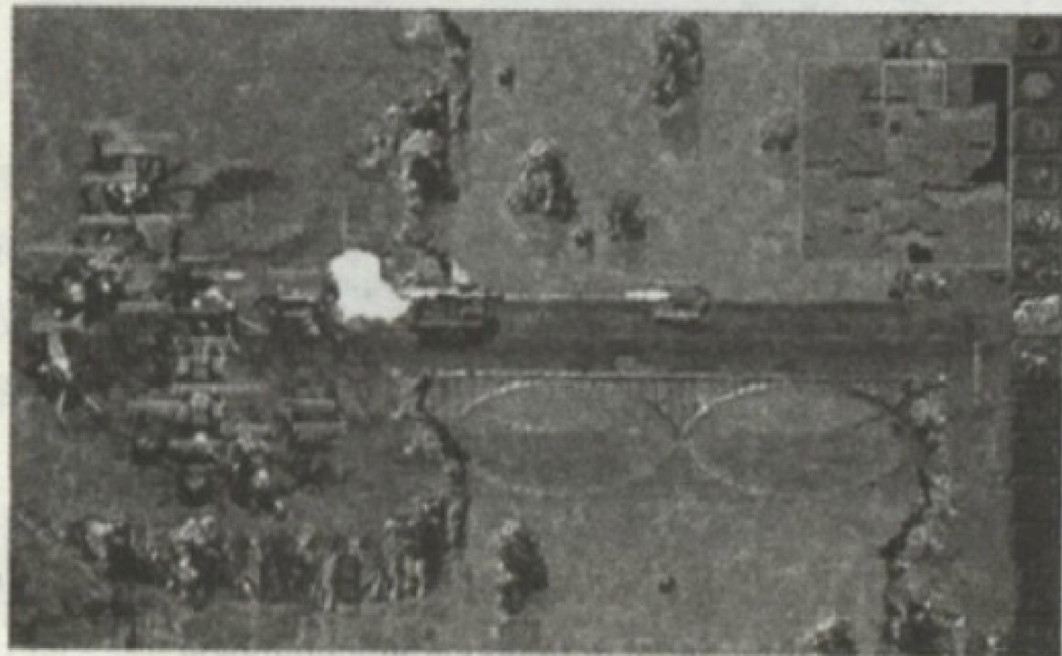
战报:敌人的前线指挥官制订出了一个完美的作战计划,为了不让计划付诸实施,你的小分队必须立刻潜入敌人基地除掉他!几分钟后,敌人大军便会赶到那个基地,因此你的时间十分有限。

战术:你的狙击手具有较远的射程(可与敌人的蝎子媲美),以及极佳的射击准确性和强大的火力。消灭掉几个零散敌人后,向右与另一支小部队汇合,此时你拥有5个狙击手和4个火箭筒兵(完全可以让火箭筒兵原地立正,只用狙击手即可完成全部任务)。向西南方登上一个高地,利用地势将高地下面的敌人逐一打死。走下高地后便来到了敌人防守薄弱的基地后面,现在必须硬碰硬地干掉敌人的一个机枪塔,然后沿小路偷偷进入基地。附近有一个敌人的钻井平台,万万不能向他们的运油车开一枪,否则会招来大批敌人。从树林的南边绕过去,你会发现敌人的一座兵营,他们的前线指挥官就在里面。下面,就只剩射击这一件事可做了。

第十三关 桥

战报:敌人将沿着两座桥向我方发动进攻,你必须守住桥,消灭任何敢于过桥的敌人。而后冲过桥去把他们的基地掀掉。

战术:开始时敌人的攻击十分凌厉,桥头堡多半保不住。没关系,先稍稍放他们一马,由于桥身很窄,待他们一辆一辆战车过桥时尽可以逐个收拾。这一关可以制造我军有史以来最强大的武器——雷达制导的速射机关炮。它那永不停歇的射击足以让任何敌人心惊胆战。而且我方开始有轰炸机助战了,虽然用来炸建筑物效果不理想,但炸作战单位时的威力十分可怕,一片火海后,片甲不留。注意不要炸原地不动的敌人,他们的防空能



力较好,应尽量炸运动中的敌人。

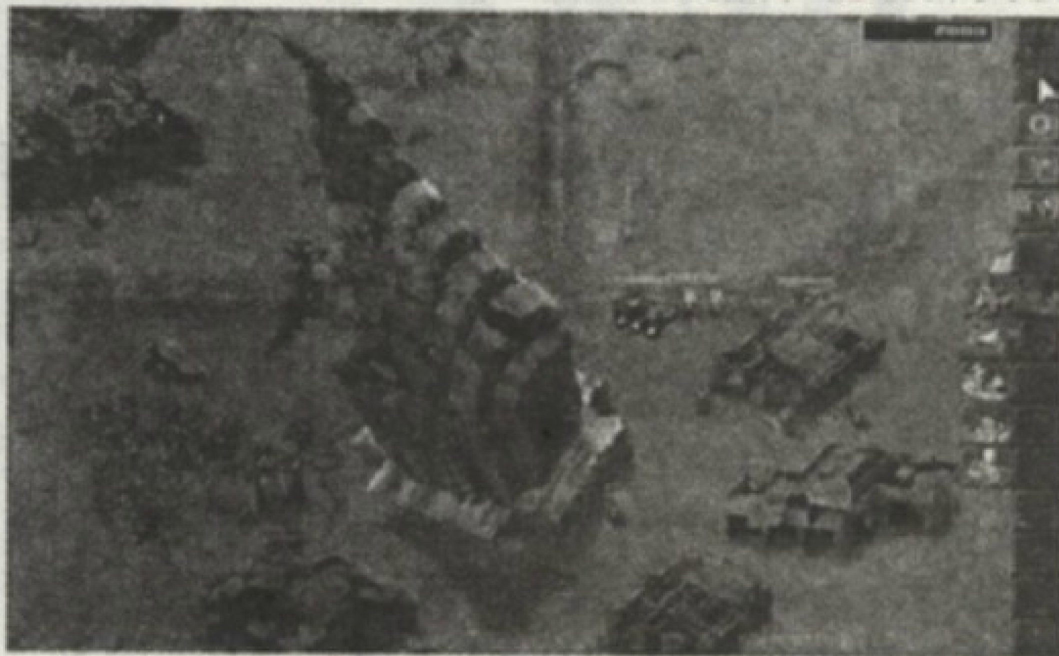
第十四关 紧急任务

战报:情况紧急,敌大军直扑我方空虚的大本营。指挥部命你率部直出左翼建立临时基地,不惜任何代价顶住敌人30分钟,为我军其它部队归来赢得时间。

战术:多建一些防御塔,抵抗30分钟应该不成问题。注意敌人会从北、西两面同时发动攻击。

第十五关 黎明前的黑暗

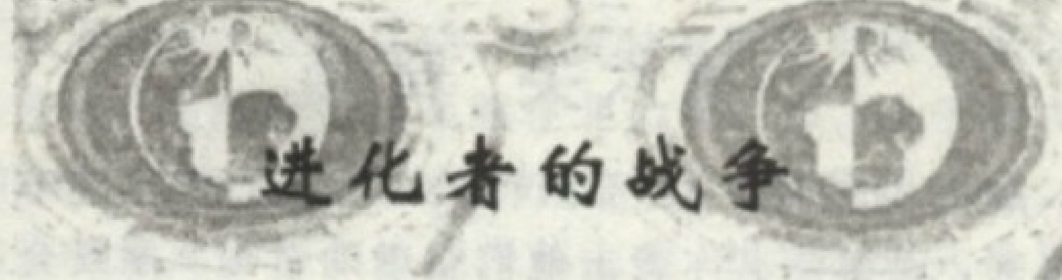
战报:敌人已濒临灭亡,然而此时他们的抵抗也最为猛烈。你一定要坚守住,待时机成熟,就展开大反攻



吧,胜利已经为期不远了。

战术:本关钻井平台位置不利,处于基地前部,很容易受到攻击。幸好在北边不远的山坳里还有一处油田,可去那里开采。敌人有两个基地,来自上方的基地攻势较猛,但疏于防守,反攻时就先拿它开刀吧。

黎明前的黑暗总是最难熬的,不过胜利的曙光已经露了出来……



第一关 异形归来

战报:首领认为四周有人类生存,他们的到来将打破势力均衡,因此你必须找到并杀死他们!

战术:本关可以说是练习战,敌人数量少且四处分散,集合队伍后给敌人迎头痛击即可。

第二关 出击

战报:人类在我们的村庄四周集结,他们竭力想在附近建立定居点,一定要制止他们。

战术:基地上方有一些小股敌人经常来骚扰,应先集中精力解决他们。基地下方有一口油井,敌人已经开始开采,可积蓄一定力量后拿下它,切断敌人财路,随后着手进击敌人基地。

第三关 天然屏障

战报:工兵已经修好了我们的装备,并在山脚下建好了石油钻井平台,你的任务是要建一座能量站,通过车辆把石油运回来。当然,顺手杀掉所有的"幸存者"。

战术:在本地区的中部和左下、右下处有三处石油钻井平台,好好利用吧。敌人的基地在左方,小心他们的偷袭。

第四关 突袭堡垒

战报：我们的突袭提醒人类加强了供给站的戒备，并且作为报复，人类俘获了我军的四辆卡车。你的任务是要营救失陷在敌人基地里的卡车，要悄悄地溜进去，不要被敌人的坦克发现，你必须保证至少两辆卡车回到西部。

战术：这一关只有数量有限的兵力，所以必须抓紧时间，迅速行动，同时不可被敌人的侦察部队发现。由中路进山口，紧贴着悬崖边走，不要引起敌人注意，找到四辆卡车后，迅速按原路撤回，切记不可恋战。

第五关 伏击

战报：人类要进攻我们的村庄，我们将计就计打他们个伏击，但是失掉了和另外一组伏击队员的联系。你必须尽快与他们重新取得联系，合兵一处，阻止人类过桥。



战术：迅速向西过桥然后向南走，发现一座桥后，快速向东通过，便可与友军汇合，而后在桥头摆好阵势阻击敌人。

第六关 围攻

战报：我们有一座基地被人类围攻，同时被切断了与外界的联系和供给。你必须扫清运输道路上的障碍，重建供给线，并摧毁人类的营地。

战术：基地下方有两处油井，注意暗处有几辆敌人的战车，只有摧毁它们，才能保证钻井平台的安全。敌人的基地在北部，基地外有几座哨塔，可用射程较远的“蝎子”对付。这一关有“猛犸”加盟，使我方实力大增。

第七关 解救人质

战报：人类真是狡猾得很，一计不成又生一计，他们突袭了另一座村庄，抓走了一些人。你的任务是解救人质，竭尽所能帮助他们，顺便摧毁人类的营地。

战术：先去地区右上角解救部分人质以扩大队伍。注意在监狱前有一座导弹塔较难应付，应集中大部队同时冲上，以密集火力把它摧毁，而后步步为营向前推进。完成后再去本地区左下角敌人的营地中解救另一部分人质，注意应把敌人的机动部队诱到导弹塔射程之外消灭，继而可以毁塔救人。

第八关 追击运输车

战报：获悉人类的运输车正被保护着向北运动，我们猜测这些车辆的目的地是人类的基地，要不惜一切代价阻止它们！

战术：因为敌人的运输车正向北回基地，一旦敌人的车辆进入基地，此任务即告失败，所以时间极为紧迫。要指挥你的机动部队一刻不停地一直向南，再向西北方追击，路上千万不要理睬敌人的小股部队。敌人共有四辆运输车，其中三辆车较慢，而领头车速度较快，别落下它忘了“照顾”，一定要堵住它们的去路将其全歼。

第九关 争夺领土

战报：我军在与人类的战争中遭到重创，我们的一位指挥官陷入了困境，如果不能马上增援基地就会丢失，情况危急，你必须尽快前往那里，修好基地内的建筑，并摧毁敌人的力量。

战术：我方基地在地区右上角，进入后应尽快发展力量。本关我军可以制造猛犸，这家伙火力足，射程远，但速度慢。敌人基地在我方基地的下方山环里。敌人在开始时有两个能量站，可同时向其发动攻击，使敌人彻底丧失生产能力。

第十关 遭遇战

战报：为了寻找古时的科技力量，人类军队侵入了禁区，不论他们是否达到目的，格杀勿论！

战术：我军基地的西侧有一座现成的油井，要善加利用。敌人的基地在地图的右上角。有把握后再出击，做到一战必胜，不然敌人的反扑可够你瞧的。这一关可造蜘蛛，它属于火力密集型武器。敌人的导弹塔很多，要小心。

第十一关 世界末日

战报：人类获得了丰富的战争资源，这也是我们所需要的。建立基地，抢夺资源！

战术：基地下方有两处油田可以开采。基地上方有一处山口，在此布重兵把守，即可击退敌人的进攻。

第十二关 大战

战报：老天保佑，我们已经占领了大面积的土地，为了阻止人类对我们的破坏，要先发制人，击败人类军队。

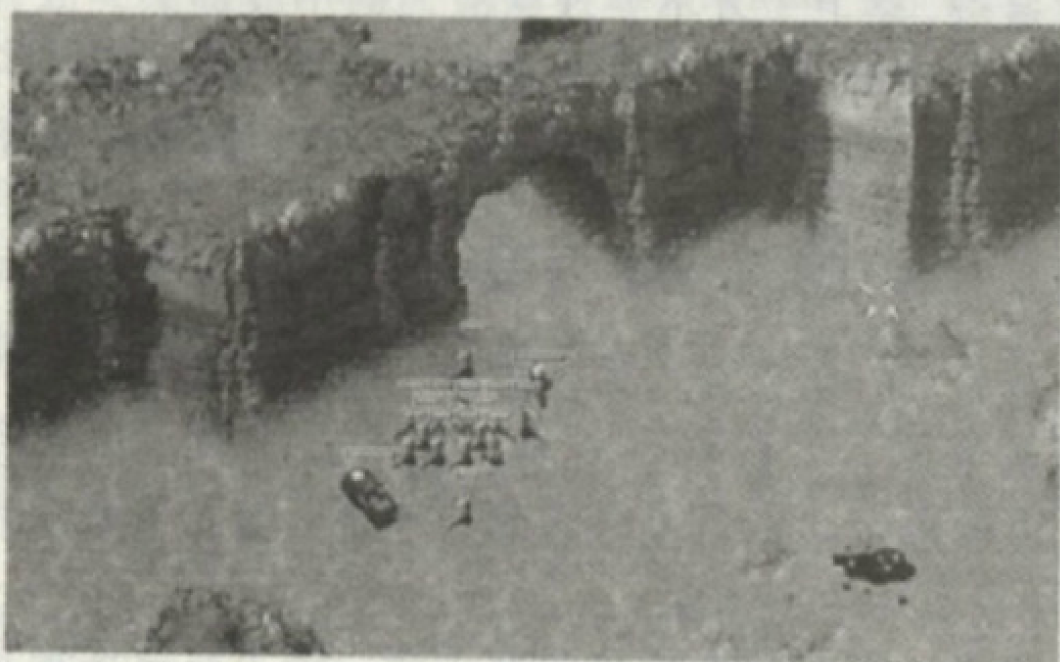
战术：造建筑物时要看好地形，尽量选死角，使敌人攻击不到。注意右侧山环中敌人的基地，小心他们从背后偷袭。本关可用一支部队守在敌人门前，另一支部队

在山上攻击山环中敌人的基地。

第十三关 岛屿之战

战报：我们计划控制南部的 BARL 河三角洲，那里的基地正遭受人类的攻击。快去修复基地内的建筑，把人类赶出去。

战术：开始后指挥部队一直向下过桥，找到自己的基地。敌人在本地区右中部岛上，火力配备较强，不能强攻。可先派一支部队守住岛前一座东西向的桥，牵制敌人，另一支部队攻击我方基地东侧的敌人，这里敌人的力量薄弱一些，可由此向上攻击。在地区最北端会有敌



人援军赶到，须注意防范。当把敌人所有的增援部队全部消灭后，战斗即告胜利。

本关敌军有了新的防御设施——双管炮塔，威力很大，同时敌方还有火力强劲的蟒蛇坦克，而我方则有螃蟹助战。

第十四关 最后的突袭

战报：为了制订最后的作战计划，我军七名高级指挥官将召开一次研讨会。人类当然不想坐以待毙，他们打算以破坏会议来达到延缓灭亡的目的，休想！你的任务就是要保证七位领导人的安全。

战术：此关敌方没有基地，但其"游击队"人数众多，火力强大。可先解决右上角一条"死"峡谷里的敌人，然后让指挥官躲到里面。注意基地下方和左上角敌人进攻很猛，要建造防御设施辅助防守。同时还要及时对建筑物升级，以便制造更强大的武器。在本地区右下角和左侧靠上的地方会有敌人军队增援。本关我方可制造威力较大的旋转炮，还有黄蜂炸弹，但是造这东西耗时太多，不过享受一下制空权也是蛮不错的。

第十五关 大反击

战报：我军节节胜利，人类已经被我们逼回大本营，你最后的任务就要将他们彻底摧毁！胜利一定属于你！

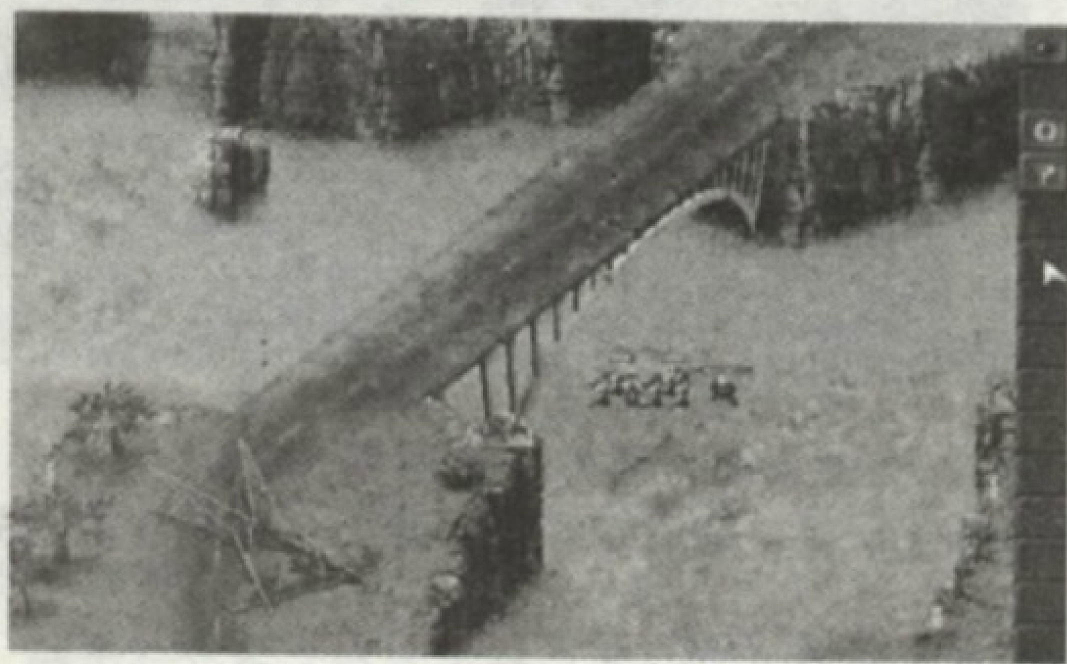
战术：敌人的基地在本地区右上角和左上角，竟然有四个能量站。敌人灭亡前最后的攻击近乎于疯狂，想要顶住这凶猛的进攻确实难度很大，只好在必要的时候祭出"S/L 大法"。注意展开工程车时应选好地形；右上角的敌人较弱一些。

后记

《命令与征服》、《魔兽争霸Ⅱ》确立了即时战略游戏的标准，跟随其后的《绝地风暴》、M.A.X 等又将这个标准提升到了一个新的高度。平心而论，《绝地风暴》并没有在这一标准上做什么划时代的突破。应该说，它是一款集大成的作品，集合了以往即时战略游戏中许多好的特色。除此之外，它还有一些自己独有的特点：

首先，在制造战斗单位时，如果玩者想批量生产，只需用鼠标左键在想造的兵种按钮上连点几下，按钮右下方就会出现一个相应的数字，工厂就会自动一个接一个地如数制造出来。如果玩者连点了 10 下，按钮上的数字就会变成一个无限大的符号，表示会永不停歇地造下去(当然是在有能量单位的情况下)。当然，按鼠标右键也可以减少这个数字。这种体贴的设计大大降低了玩者的"工作"量，不用象以往即时战略游戏那样一面在前方打仗，一面还要不停地去按按钮造兵。

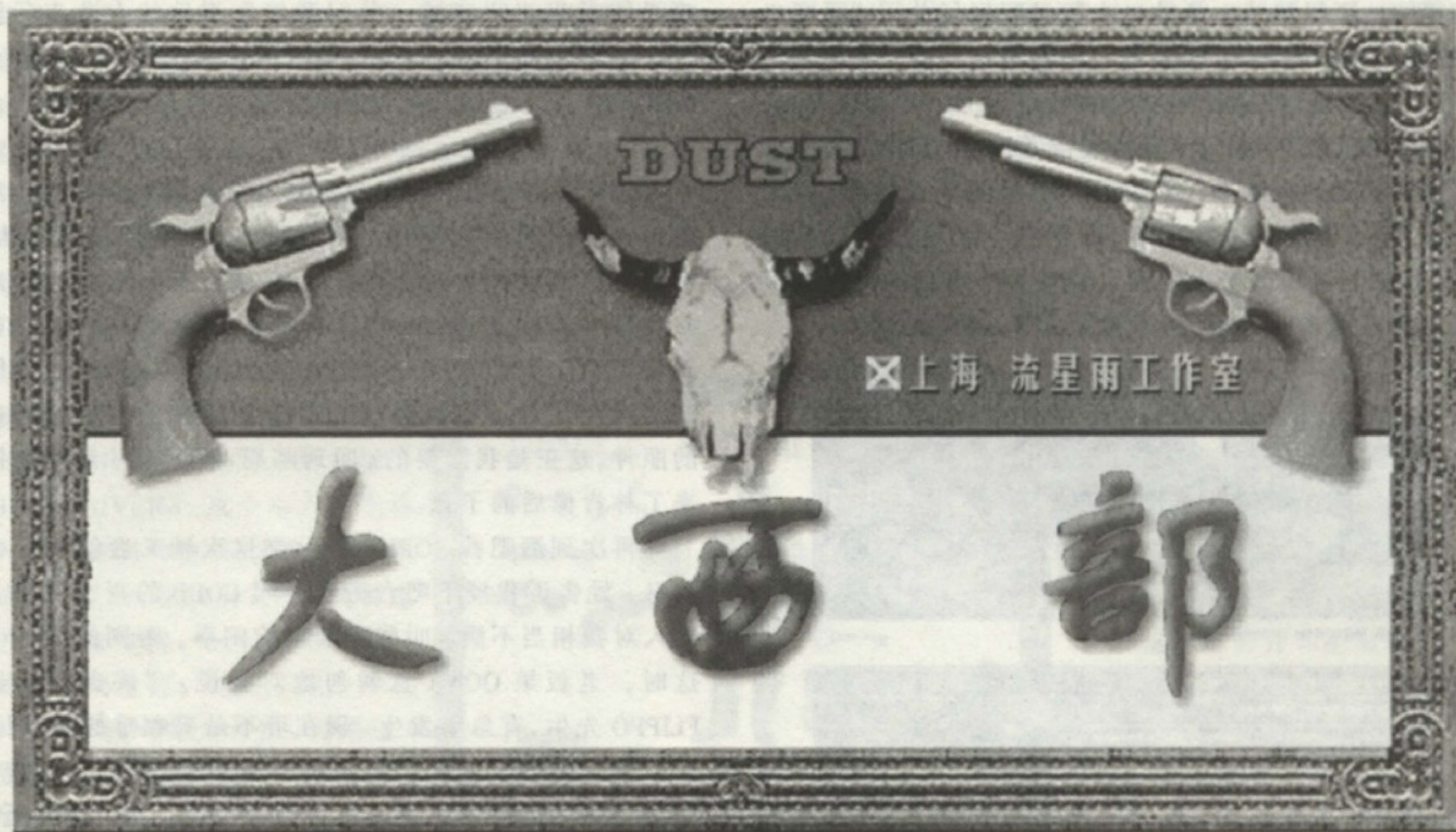
第二，本游戏加入了升级因素。游戏中各种战斗单位在战斗过程中可不断获得经验，这从他的血格边框颜色可以看出来。具有丰富经验的部队在战斗时会采取更加聪明的战术，攻击力和防御力也有一定的提高。对建



筑物进行升级（要有技术中心才行）可制造出更先进的兵种。几个同类型工厂可以同时制造战斗单位，互不干扰；在同一工厂中不同的兵种也可以同时制造，这大大加快了造兵的速度，为穷兵黩武型玩家创造了最佳的发展条件。

第三，本游戏支持三种多人作战方式——局域网(最多支持 6 个人)，MODEM 和串口线方式。特别值得一提的是，在多人游戏时，同盟者之间可以互相使用对方的空军和工兵(这…这…这太不够意思了吧？)。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文·英文	类型	即时战略
画面	★★★★	总评：82	
音响	★★★★		
操作	★★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



现在我们来到了这样一座西部小镇，这里有教堂、邮局、商店、印刷店、警局，甚至还有棺材店！？镇上每个人都有独特的习性和癖好。四周处处充满着典型的美国西部气息——走在路上，你会看到呼呼的风沙从一旁掠过；在酒吧间，你可以边喝着威士忌边与人玩沙蟹；而街头枪战更是引人入胜！现在就让我们进入角色，周旋于小镇上各种各样的复杂关系中，找寻一些不可告人秘密的真相……

第一天晚上

迎面而来的是一位叫 LEROY 的壮汉。和他交谈后，我才知这里是位于新墨西哥州的宝石镇(DIAMONDBACK)。宝石镇？名字不错，但不知镇上是否真的有什么宝石？等他走远后，我发现路旁有个陶瓷壶(JUG)，顺手捡起后进入镇中。

才走了几步就遇到一条恶犬向我狂吠不止。好人不与狗斗！我转向右边，古玩店(CURIOSITY SHOP)的中国老板告诉我，这条狗不喜欢见到陌生人，不过对肉骨头倒是挺感兴趣。我在镇口找到一根骨头扔给那条狗。恶狗刁着骨头摇着尾巴心满意足地走了。古玩店老板见状走上来对我大加赞赏了一番，并给我一个戒指(RING)作为礼物。

谢辞古玩店老板后，我又碰上一位自称 JACKALOPE JONES 的年轻人。这可是个热情的小伙，他警告我必须去找支枪来防身，因为本镇的警长自杀了，所以群匪肆虐，无视法律。临走时他还送我一张黑桃 A，叫我到酒吧(SALOON)去碰碰运气。

和我所到过的西部酒吧一样，这里除了有酒喝外，也能玩玩 BLACK JACK 和 SHOWHAND。然而我身上只有5块钱，恐怕连喝酒都不够，还是先去小赌一把，赚点儿本钱再说……没想到手气出奇的好，不多久就已经赢了几百块，该去享受一下了。吧台旁那个中年男子一脸的凶神恶煞，动不动就要拔枪相向，幸好请他喝酒的钱我还是有的。干了几杯后，这个叫作 NATE TROTTER 的家伙马上改变了态度，和我海阔天空地侃了起来。

我越来越觉得现在的当务之急是要赶快弄把枪。店老板娘 OONA 正靠墙悠闲地站在那儿，她告诉我这里的钢琴师是个名叫 ISAO 的日本人，弹起琴来很有激情。另外在二楼上有许多姑娘，不过想上楼见她们得先付钱。给了她 10 块钱后，我上了二楼。

照老板娘说的，我敲开了二号房。出现在眼前的是位漂亮姑娘，可惜她的歌声着实令人难以接受。不过女人都是爱奉承的，所以当我赞美了她的歌声，这位叫 SOPHIE 的姑娘果然立刻打开了话匣子，她不但告诉我隔壁三号房的 MAIZIE 整天足不出户，还盛情邀请我明天早晨再去会她。我一高兴就把怀里的戒指送给了她，她也以酒吧的后门钥匙作为回报。而四号房的 RUBY 却是冷若冰霜，我只得悻悻地离开了酒吧。

一路闲逛，巧遇镇长夫人。她热情地邀请我去她家作客，并说要介绍她的女儿 MARIE 给我认识。哇，镇上的人可真热情！来到镇长家(MAYOR'S HOUSE)，夫人要我在左边客厅稍等，恭敬不如从命。过了一会儿，夫人把我带到右边餐厅(DINNING ROOM)去见她的女儿——被称作西南部之花的 MARIE。果然名不虚传，MARIE 不

仅漂亮，还很健谈。从她口中我又听到了关于“恶魔之息”的传说。最后，她问我是否愿意留住一宿。如此美人相邀，怎可推却？我的客房在楼上左边第一间房。一进屋，MARIE 就悄然跟入，偷偷地告诉我说，她妈妈把一个奇特的面具(MASK)挂在餐厅里，并要我严守秘密。闲来无事，打开床旁的衣橱看看，那里有一本 MARIE 的日记本，其中写着一些个人隐私。看来这个小镇确实有许多不可告人的东西。嗨，先不管那么多，睡觉要紧！



第二天上午

刚出门，MARIE 就站在了门口。热心的她已为我在旅馆（HOTEL）预定好了三天的房间。来到旅馆，JONES 正和他的心上人 LAUREL 在一起。向 LAUREL 问好后，这个牛仔味十足的姑娘告诉我臭名昭著的坏小子 KID 快来了，她正准备和他放手一搏呢！KID！？自从上次他赌搏出千被我刺伤后，他可一直在找我呢！不知此次是否冲我而来。用过点心和咖啡后，我仔细地阅读了一下当天的报纸。回头又看见了 JONES，他建议我把钱存入银行（BANK），并极力要我快去弄把枪防身。我照他所说，把身上大部分的钱存入了旅馆对面的银行。

约会时间到了，我从 GRANT 街的酒吧后门用 SOPHIE 给的钥匙进入酒吧。SOPHIE 的记性不太好，她竟然忘了曾和我有过约会。还好，她又约我下午再见，并透露给我哪儿可弄到枪和靴子。

照她所说，我来到 QUIST 的养猪场（PIG FARMER QUIST'SFARM)。这里的主人可不友好，把我赶到一边。在和 LIVERY 里的养马老板 NED DEVRIES 交谈后，发现他与 QUIST 的交情不错。趁 NED 与 QUIST 谈得热火朝天时，我在养猪场一旁的井里找到了渴望已久的枪。路过旅馆时，我在 NEELY 街上发现了一个馅饼（PIE）。看到 MORGUE 中的理发师兼棺材店老板 HIRAM SIDEWINDER 形同瘦猴，或许这个馅饼能给他补点营养吧。作为回报他送给我一双 12 码的新鞋。

第二天下午

好心的 JONES 又来提醒我，有枪没子弹怎么行？上哪儿去找子弹呢？正巧碰见了镇长 MACINTOSH。他为昨晚没能见我感到遗憾，并对我能取悦他的女儿表示赞赏。我问他哪儿可以弄到子弹，他说镇上明文规定不可买卖枪弹。不过他最后还是指点我去役站（STAGE）一试。

进入役站的邮局(COACHOFFICE)，到处看了看。当我碰到一边的林肯像时，店老板 LEVON DEADNETTLE 突然大声呵斥我不要乱动东西，看来有鬼。听说 LEVON 一直对 MARIE 有意——有了……走到镇长家前，MARIE 正在门口。我费了不少口舌才说服她让我单独进入屋中。在上次呆过的会客厅的书柜中找到了一套 MARIE 的照片，这正是我需要的。回到邮局，我用照片顺利地换来了林肯像后的子弹。

再次到酒吧找 SOPHIE，瞧瞧这次她又会给我什么消息。她告诉我楼下吧台旁有个叫 COBB 的正在找我。此人对我相当不满，叫我不要多管闲事，否则的话……这时，老板娘 OONA 急匆匆地对我说：“快去报社见 FLIPPO 先生，有急事发生。现在可不是喝咖啡的时候！”

我马上赶到报社，FLIPPO 告诉我说：“自从总统宣布了《移民条例》后，许多不法分子非常不满，在宝石镇中就有很多偏激分子经常闹事，可我们没有警长去制止他们……”话音未落，JONES 跑了进来，上气不接下气：“快……快去，有人正在骚扰古玩店的中国老板……”竟有人敢欺侮中国人，想必是活腻了！我飞奔到古玩店前，看到 BELL 和 COBB 正站在门前。我上前警告他们不要轻举妄动，他们非但不听，还说等把古玩店老板干掉就来收拾我。大胆狂徒，口出狂言！我二话没说，拔出枪一下结果了右边的 COBB。BELL 见状慌忙举手投降，说这全是 COBB 的主意。镇长这时也赶到了。他见我如此顺利地就解决了麻烦，对我赞不绝口，并要好好地嘉奖我。想了半天，他决定把警徽交给我，要我担当警长。



第二天晚上

在警局监狱(JAIL)中，我向 BELL 问了些话。可他除了恐吓我说坏小子 KID 快要来了外，再也没有什么别的了。刚出警局，对面的古玩店老板就过来向我致谢，送了我一本关于新墨西哥州历史的书。

路上遇到 MARIE，她对我的安危很关心。当听到

我当上警长后，她很不开心，因为她知道在这里当警长就等于一只脚跨进了阎王殿。看到我在旅馆的邻居BUICK RIVERA这么晚了还在街上瞎逛，我好意提醒了他两句，可他似乎并不领情。SANTA MARTA MISSION中露出了灯光，好奇心使我进去一探究竟。一个神秘的女人在那儿，当我追问她的姓名时，她惊慌失措地跑了。真奇怪！

本想再去酒吧找SOPHIE听听消息，可当经过1号房间时发现门虚掩着。进去一看，里面没人，床上放着一本奇特的黑色书。刚出房间，恰好撞上BUICK RIVERA。这个小人以我偷入他人房间为由，向我勒索50块钱。没办法，花钱消灾吧！接着走进隔壁2号房，SOPHIE对COBB的事感到遗憾，并给了我一个发针(HAIRPIN)作为补偿。当路过4号房时，无意中听到了一段有趣的谈话……



劳累了一天，该回旅馆休息休息了。

第三天上午

与那该死的BUICK RIVERA打过招呼后，我用完了早餐，看了眼报纸——"陌生人当上新警长！"嘿，我可上了头条新闻了！

当步过理发店时，我又听到了一些关于此镇的秘密。咦，那不是JONES吗，怎么孤伶伶地站在镇口？上前一问方知，JONES想向LAUREL求婚，却没钱买订婚戒指，正发愁呢。好友有难当然要帮忙，我一口答应帮他找个象样的戒指。可上哪儿去找呢？对了！我想起了送给SOPHIE的那只戒指。不得已，只好"重友轻色"了。从酒吧后门进入，我向SOPHIE表明了来意。SOPHIE的回答很简单，用75块钱来换。我的现金都存在银行里，只好去取一趟了。在银行中，巧遇BLOODSTONE先生在银行的保险柜中存东西。他看上去温文尔雅，并友好地递给我一支雪茄，可我总觉得他有点说不出的奇怪。不管那么多了，取出钱后马上换回了那只原本就属于我的戒指。

当我把戒指交到JONES手里时，垂头丧气的他一下子来了精神，欢呼着找他的LAUREL去了。看到朋友那么高兴，我的心情也好起来。可当我想起昨晚在SANTA MARTA MISSION中遇见的神秘女子时，一丝疑惑又上心头。趁现在是白天，再去探探究竟吧。来到MISSION的屋中，空无一人，只放着张桌子。打开桌子抽屉一看，哇，里面的一叠纸上爬着一只南美出了名的毒蝎。看来这份资料一定很宝贵。LEROY可是个万事通，找他想想法子。他现在是打靶场的主人，在我向他展示了精湛的枪法后，他给了我一个蝎子牌火柴盒(MATCHBOX)。我把它放在了MISSION屋的桌中。过会儿回去一看，那可恶的蝎子果然已经乖乖地钻到了火柴盒里。原来那些纸就是MARIE的日记中残缺的几页，带着它们我离开了这诡秘的屋子。

第三天下午

巡逻间，来到了DOC.H.RODHAM的屋子。一筹莫展的她看到我的到来，脸上露出了一丝希望，"您来得真是时候，警长。快，您快听听！"随之而来的是从内屋传来的阵阵笛声。

"这难道有什么不对吗？"我表示诧异。"您不知道，TROTTER他从一早就疯狂地吹笛子，没有停过。我想为他去配点药，却又脱不开身。正好您来了，就帮我去药房(APOTHECARY)配一下药吧！"她说着就递给我一张配方(PRESCRIPTION)。身为人民勤务员的我二话没说，拿起单子就朝药房跑去。

刚跑了一半，就看到药房老板惊慌失措地在门口踱来踱去。我上前一问究竟，原来他听说坏小子KID明天午后就会杀到这里，吓得连药房都不要了，正准备逃命去呢！看来又得亲自动手了。走进药房，柜台旁放着一本药谱。对着那药方，我从药谱中找出了代表ARMADILLO WORT、SAND MUSHROOM、SAGUARO EXTRACT、PINTOWEED、WOLFROSE这五味药的图示。然后再从一旁标着图示的数个药瓶中把这五味药配成了一剂特效药。

当我把这自配的药剂交给RODHAM后，她欢天喜地地捧进内屋给TROTTER服用去了。过了一会儿，RODHAM出来告诉我说这药非常有效，TROTTER已经平静下来，并邀我入室。我步入内屋，TROTTER见我进来马上谢了又谢。他告诉我每当他想起去世的妻子时，就忍不住会吹起笛子，而且一发不可收拾。现在吃过药后，他已经能够控制自己的情绪了。为了不再犯老毛病，他把那支奇特的笛子送了我。

想起那个被我结果的恶汉COBB的尸体正在棺材店老板HIRAM SIDEWINDER那儿接受处理，我便顺路过去瞧瞧。老板说他正在小心地为尸体整理遗容，那可不是一件容易的事。为示鼓励，我把身上的陶瓷壶送给了他。他可不愿欠我的人情，于是拿出了一包红杰克牌鹦鹉饲料(RED JACK'S PARROT FEED)作为回礼。鹦鹉饲料？我拿这有什么用？对了，记得镇长家的餐厅里养着

一只鹦鹉，不如作个顺水人情吧，也正好让 MARIE 高兴……

想着想着就走到了镇长家门口。恰巧碰见镇长夫人正在散步，于是和她聊了起来。当说到 BLOODSTONE 时，她显得很兴奋，似乎有意招他为婿。对此，我表示了相当的不满。不想一语不合竟把镇长夫人给气跑了。也好，倒让我能够顺利地进入她家的餐厅。好可爱的一只鹦鹉，我慢慢地把饲料喂给它吃。咦？对面墙上挂的不正是 MARIE 对我提起过的那张神秘的面具吗？看上去的确有点古怪，得拿回去仔细研究研究！

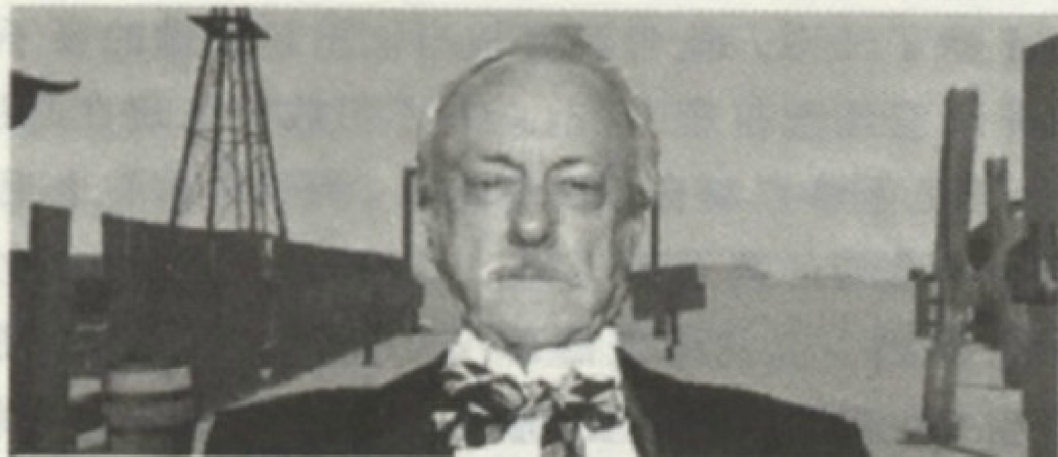
第三天晚上

夜幕缓缓降临，冷清的大道上只有 LAUREL 一人伫立街头，似乎有什么心事。我上前问了一下，原来是和 JONES 闹矛盾了。JONES 可是我的好友，应该帮帮他俩。在一旁的小街中，我找到了颓废的 JONES。他显得非常不安，希望我能向 LAUREL 转达他的歉意。其实他俩彼此爱慕，却又都羞于出口。幸亏有我这个月下老人周旋于他俩之间，帮他们消除误会，重修合好。临行前，JONES 提醒我今晚可能会出事，要我提高警惕。

酒吧中沸沸扬扬谈论的都是明天坏小子 KID 的到来，到处人心惶惶。他们太小看我这个当警长的了！还有那该死的 SOPHIE，原来是和 KID 一伙的，怪不得 KID 会发现我的行踪。一赌气我坐上一边的梭哈赌桌，寻求发泄。我的手气一向都不错，而一边的 ZEB 却没那么幸运了，最后连他视为珍宝的银鸟徽章（SILVER THUNDERBIRD）都输给了我。

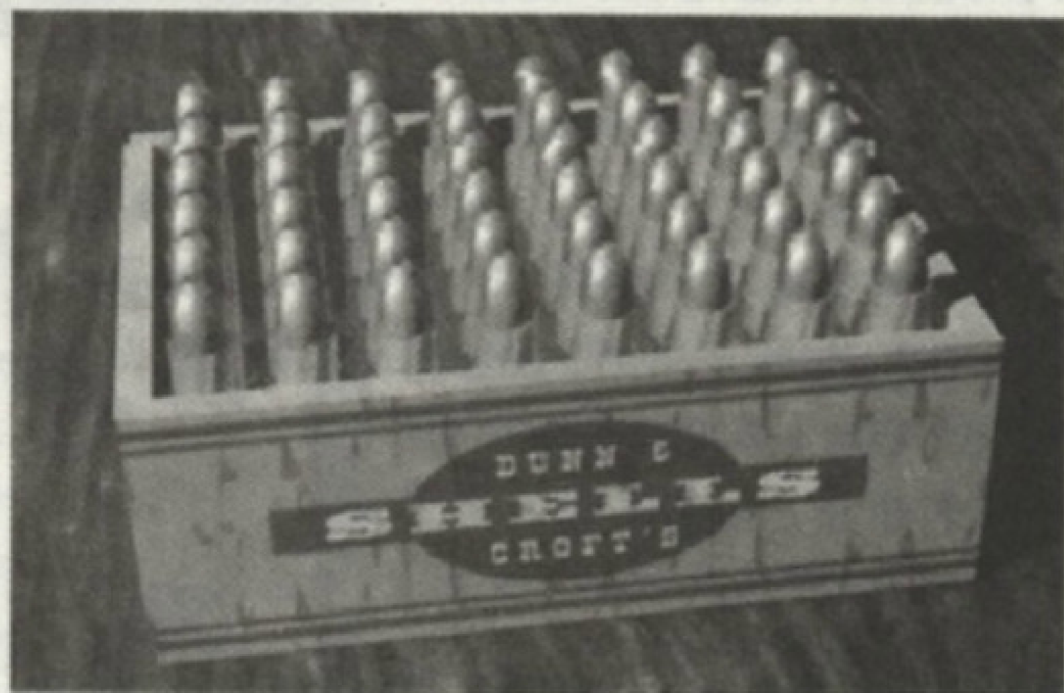
当我再次踏入大街时，突然有人对我放暗枪。还好 JONES 先前警告过我，再加上我反应敏捷，身手矫健，才没有受伤。收拾这区区几个毛贼当然不在话下。TROTTER 听到枪声，急忙提枪赶到。可惜最后一个家伙也已经命丧我手，他没能赶上机会施展"才华"。

"这只不过是 KID 的先锋部队，大部人马可能明天



就到。除了我们，没人能挽救宝石镇的命运了！在此之前，我可得美美地睡上一觉，这很可能是我的最后一觉了……"TROTTER 喃喃自语地说着说着就走了。

TROTTER 的话没错，充足的睡眠是大战前的必要准备。当我走回旅馆二楼时，那个讨厌的 BUICK RIVERA 又出现了，他说有重要消息要透露给我。难道会是关于 KID 的消息？虽然我很讨厌这家伙，但在这种形势下，任何一点微小的帮助都得抓住。我耐着性子付给他一点好处费后，他才道出所知的一切。原来他发现了 BLOODSTONE 的许多诡秘行动。果然不出我所料，BLOODSTONE 不是个好东西。那么他今天早上存放在银行保险柜里的又会是什么呢？我决定去银行弄个明白。



我轻而易举地用发针拔开了银行的大门。倒是破解保险柜的秘码叫我费了一番功夫，8、23、41 这三个数字正是关键所在。保险柜里藏的是一个奇特而又古老的八角徽章（YUNNI EMBLEM），虽然目前还不知道它究竟有什么用途，但我想必定和这镇上那些似真似假的宝藏传闻有关。不过当务之急还是先回旅馆睡个好觉，以饱满的精神去迎接未卜的明天吧！

第四天上午

刚一下楼，旅馆老板就对我急叫："您睡过头了，现在已经快正午啦！KID 随时都会出现，所有的人早都逃走了。我不能再在这儿呆下去了！"说完便跑得人影都没了。

走遍全镇，发现剩下的大概只有在酒吧的 TROTTER、JONES 和我三人。TROTTER 喝着威士忌壮胆，JONES 也有些发慌。谈话间，屋外传来一阵马蹄声。"他们来了，那我们还等什么呢？！"JONES 故作镇定地说道。看来一场血战在所难免！

这次敌人可是倾巢出动了！街头、巷尾、屋顶、窗旁，就连墓地中都埋伏着那些亡命之徒。我使出浑身解数与他们周旋，见一个杀一个，遇两个宰一双！当我以快枪连毙 MISSION 门前的三人组后，敌人似乎已被肃清了，而我也已有些体力不支。就在此时，背后传来阵阵杀气，KID 终于出现了！

实际上这是我第二次和他交手，现在该是作个了断

的时候了！KID 不愧为盗中之盗，匪中之匪。他并不急于速战速决，而是以轻松的谈话为攻势，向我发起了心理战。我当然也不是省油的灯，以锐利的言辞回击了他的每一句话（第一句答：GUESS NOTHING IMPRESSES THE SON OF A LIBRARIAN……；第二句答：THAT'S RIGHT，I THINK THE NAME FOR YOU WAS'BUCKETHEAD'……；第三句答：BETTER THAN WEARING SILK LONG JOHNS LIKE YOU……；第四句答：THEY KNOW HE'S HUNG LIKE A PRAIRIE DOG……；第五句答：YOU'RE CIGAR'S OUT.HERE，HAVE A LIGHT，LET'S TALK THIS OVER……）。

KID 这回可忍不住了，向我发出最后通牒："GOODBYE STRANGER！" 此时我早有准备，他话音刚落，我便以迅雷不及掩耳之势拔出左轮枪照准他胸部就是一枪（以鼠标迅速连点手、枪、KID 的胸部）。KID 应声而倒，恶贯满盈了。不知不觉已经到了黄昏，从他身上搜出那把我曾用它刺破 KID 手臂的漂亮的菱形匕首。

第四天晚上

再次来到 MISSION 中，那个神秘女人又出现了。她对我说："你已经收集到所应有的一切，可以进入 YUNNI 世界了。内屋没有关，但前途将会更艰难……"我刚想多问一句，她一下子又消失了。

她说得不错，我直接闯入内屋。那儿放着一个带有 YUNNI 标志的箱子，我把八角徽章放入其内。当箱子关上前的一刹，我看到徽章发出奇异的绿光。当我回到 MISSION 屋的庭院中，那个干涸的池子发生了微妙的变化。随着几声响动过后，一条通向 YUNNI 世界的秘阶展现在我面前。

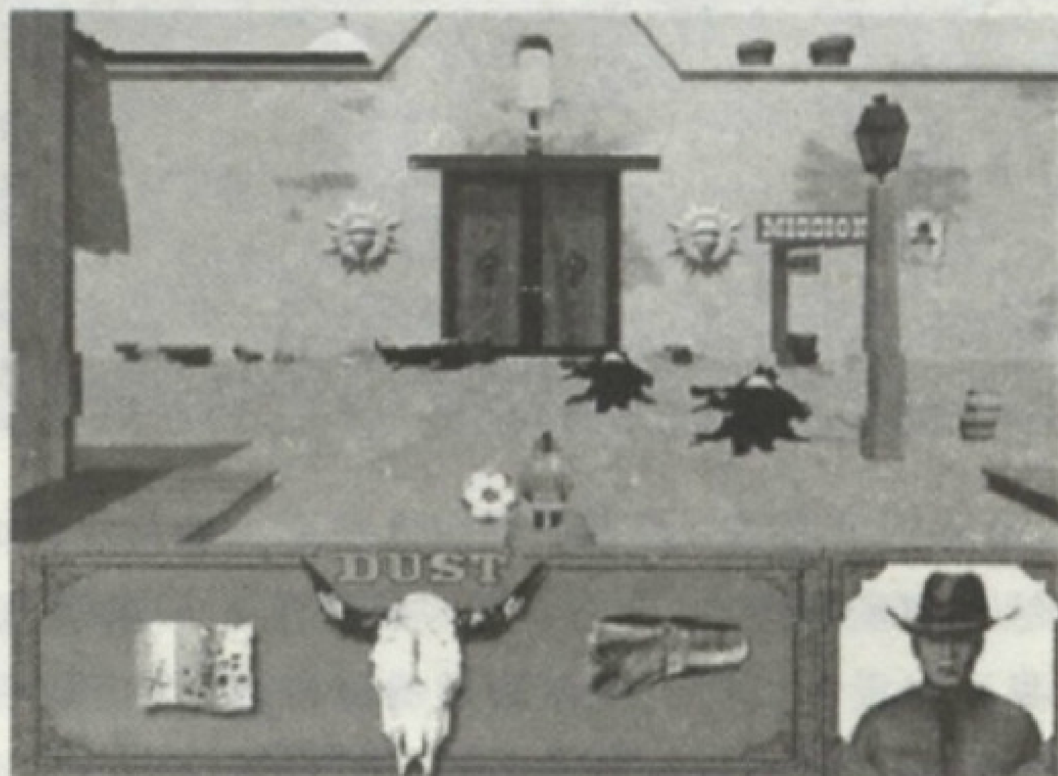
YUNNI 世界

黑暗中一个神秘的声音欢迎我的到来，但要破解春、夏、秋、冬四个迷题后才能过关。前方闪出一丝灯光，走近后发觉身处一石窟中。周围的四个洞自身后那个起顺时针依次为春、夏、秋、冬。不过想进洞首先得打开石窟中央的四季机关。

机关指针原就停在冬季上，那就先从冬季下手吧。向下对上大半月和代表早晨初露光芒的旭日。进入冬季洞穴，看到右手边石头上有个小孔。拿出身上的笛子一插，正好！我从上往下按 3、5、2、4、1 吹响了笛子，冬季之穴通过了。

把指针转到粉红色代表秋季的标志上，向下配上小半月和代表午夜的弯月。进入秋季洞穴，一具骷髅迎面走过，一下子没影了。我凭着面具的指引找到了它，把面具戴在它的脸上，秋季之穴通过了。

把指针转到浅黄色代表夏季的标志上，向下配上没有月和代表正午的太阳。进入夏季洞穴，回头按下门旁开关。轰的一声，大门合了起来，门上出现了一道圆盘迷题。此题颇有些难度——原本整齐的七个圆盘突然各自转乱了，要我把它们恢复原样。解题关键在于先掌握各



圆盘旋转的互动关系：中心圆盘旋转一次，周围六个皆会随之同方向旋转一次。周围的圆盘旋转一次，相邻的圆盘会随之同方向旋转一次（包括中心圆盘），间隔的圆盘同方向旋转两次，对面的圆盘旋转三次（即 180 度）。利用上述对应关系依次把周围六个圆盘全部拨正，夏季之穴才可通过。

接下来把指针转到草绿色代表春季的标志上，向下配上满月和旭日。进入春季洞穴，当我把银鸟徽章嵌入坛上六边形凹当中，一道画符迷题又出现了，这些画符似乎在哪儿见过……对了，是那本黑色怪书。我照着书上提示，分别把画符调至 MESA—BIRD—OPEN—EVIL—SKY。最后的春季之穴也通过了。

传说果然不假，可宝藏也没那么轻易就能拿到。最后，我用春季的标志加上满月和弯月才得到这多人梦寐以求的宝藏。正愁着如何回去，BLOODSTONE 出现了。果然这一切都是他在暗中搞鬼，这个道貌岸然的伪君子！看来不置你于死地我是无法脱身了。记得黑色怪书上有这么个咒语：MESA—BIRD—KILL—EVIL—MAN。好了，见鬼去吧！我亲爱的 BLOODSTONE 先生……

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★	总评：68 晶合实验室	
音响	★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★		

HEROES II of Might and Magic
魔法门之英雄无敌Ⅱ 延续的战争(上)

北京 帝释天 晨风

《魔法门之英雄无敌》曾令无数玩家沉迷其中，而今它的续作《英雄无敌Ⅱ——延续的战争》又隆重登场了。我可以很负责任地说:《延续的战争》使这一系列游戏近于完美。至于它的精彩之处，且听我一一道来。

一、总论

《延续的战争》继承发扬了前一代游戏的风格和优点，同时又别具特色。虽然是同前作一样的SVGA画面，但本游戏中所有角色、物品、建筑经重新描绘后，看起来感觉更加细腻动人，同时音乐、音效也做得更加动听，在视听感受上令人耳目一新。

同一代一样，本游戏仍分为标准模式和战役模式，并支持连线对战。由于战役模式中增添了正邪观念而使剧情得到极大丰富。两位主角分属两个全新的种族，一种是代表正义的巫师(以下简称巫师族)，另一种是专召亡灵的邪恶巫师(以下称之为鬼族)，这使种族总数达到六种。所有种族的城堡经过重新设计后更加复杂、完备——每座城堡均可建造左右箭塔，挖护城河；不同种族拥有自己的特色建筑；市场的出现使物资交易成为可能，为某些紧缺物品的获取提供了应急手段；修建队长营房是一项最实用的改进，当敌人来犯时，若我方无英雄守城，便可由队长代为施展法术，虽然这位队长能力有限，但帮助还是蛮大的。在二代游戏中，我方搞过建设的城堡，其图标右上角有“×”号标示，令玩者一目了然。另一项颇为体贴的改进是，每一位英雄均可带领几支兵种相同的部队(当然，同种部队仍可合并，但无法再分开)，使玩者可以更好地运用多样化的攻防战术。另外，二代中战斗时的地图比一代大了一倍，使调兵遣将有了更大的空间，而且英雄也会亲临战场，但他的作用只相当于一代中的帐篷，无法横刀跃马，上阵厮杀。





本游戏为英雄们设计了超强的技能系统，共有十四种。每位英雄最多可掌握八种技能，而每项技能又分为基本、高级、专家级三个级别。技能可通过升级来学习，每次升级时都会有两项技能供选择，玩者可优先学习那些急需的技能。本游戏中的法术系统比上一代有了重大改变，不再以知识点数限制魔法数，一旦用完还得回城补充。而是采用了与原《魔法门》系列冒险游戏相似的方式——以知识点数决定英雄的最大法力点数，法术一经学会永不再忘。每次施法消耗一定的法力点数，法力一旦用完，则无法继续施法，需回城或喝魔法泉水恢复法力(当英雄掌握某项技能后，也可每天恢复一定法力)。法术的种类也由上一代的29种猛增至65种，兴奋吧！

千奇百怪的生物是《英雄无敌》系列的一大特色，此次又多了两个神通广大的怪物种族，而且设计了全新的兵种升级系统，通过升级“兵工厂”，从中可召募能力增强的同类兵种，同时各兵种的速度也重新设计过，分为最快、非常快、快、平均、慢、非常慢几级。速度对于胜负的影响变得更加突出。

其它方面的改进还有很多，如在海上也可捡到资源和宝物；野外形态各异的建筑星罗棋布，拜访后会有各

种奇遇；传送门会将你传到特定的陌生领域；野外的散兵游勇在遇到强大的英雄时可能会逃之夭夭，玩者可选择追击或放生；野外的散兵每过一星期也会增加，如果放任自流，它们会变得十分强大；各类宝物增加到81种，“物质财富”极其丰富……总之，可圈可点之处实在太多了，这里不再一一赘述，各位玩友可自行发掘。



二、剧情简介

同上一代一样，本游戏仍有一般、战役、多人三种作战模式。一般模式中的任务增加至三十个，难度水平由地图难度和游戏AI难度两方面因素决定，在某些关玩家可选用自己喜爱的种族作战；多人模式可支持六人对抗；战役模式与上一代游戏稍有不同，在战役进程中有一些支线可供玩家选择，其间有一关可以临阵倒戈，为对方君主作战，这是比较有趣的一点设计，下面着重介绍一下战役模式的剧情发展。

序幕

动乱是从三年前老国王法斯特去世时开始的。老国王有两个儿子——哥哥阿基贝尔德(Archibald)迷上了黑暗系的召魂法术，从而走向了邪恶；弟弟罗兰德(Roland)修练的是神圣系的正义魔法，是一位仁慈且受人爱戴的王子。依照传统，当老国王去世后应由王国长老从两位王子中挑选一个继承王位，然而四位长老不久均先后死于非命。阿基贝尔德以此嫁祸于罗兰德，诬蔑其是谋杀长老的幕后元凶。罗兰德百口难辩，只有西行避祸。阿基贝尔德对继任长老威逼利诱，终于如愿以偿地登上王位。罗兰德当然不会让阿基贝尔德的阴谋轻易得逞，于是，整个大陆又一次笼罩在战争的阴云之下……

正义之战

第一关：必要的武力(Forcec of Arms)

罗兰德王：忠诚的勇士，我是罗兰德，很高兴与你并肩作战，阿基贝尔德与其死党篡夺了王位，而我则要先争取偏远地区的领主，他们仍在观望。首先我要夏宫附近的领主表示效忠，可能必须借助武力。这些领主彼此仇视，你会发现很容易击败他们。

战前选择：2000黄金、雷电钉锤或铁护手

提示：本关战前选择时应选雷电钉锤，因为你的英雄是魔法师，所以在初期增加攻击力很重要。本关你的三个敌人的城堡分别在左上、中上和右上，力量都不算强大，尽快占领宝石矿，招募到泰坦，去消灭敌人吧！

第二关：疆土的扩张(Annexation)

罗兰德王：干得好，我军大获全胜，但遗憾的是我们没有时间庆贺。部分领主不甘失败，联合起来准备反扑，平息叛乱的重任落在你的肩上，如能取胜我们将拥有足够的黄金支付战争开支。请注意，敌人兵强马壮，你要重点加固城防。

战前选择：巫师族、精灵族或人类

提示：本关你应该选择精灵族，然后集中全部兵力攻击右下方敌人的城堡，应该在三、四天内成功，这时你已经拥有两个精灵城堡和建设红塔所必需的水银。下一目标是左下方的城堡，从水路进攻会方便的，同时也要提防敌人从水路偷袭。

本关过后出现第一处分支，你可以跳过第三关直接进行第四关，但会在后面的战争中失去矮人的帮助。

第三关：驰援矮人国(Save the Dwaves)

罗兰德王：你的胜利使我拥有了这片丰饶的土地，我们将有足够的黄金赢得战争。矿物资源愈发重要，现有一支阿基贝尔德的联军逼近矿区，当然不能让其得逞！但我还接到矮人国的告急文书，阿基贝尔德的部队正在那里大肆烧杀。将军，我需要与你协商：是夺取矿区，还是营救矮人？如果你去援救矮人，要注意我方兵力分散，倘若被敌人攻陷所有城堡，行动就会失败。

战前选择：巫师族、精灵族或人类

提示：本关你的力量比较分散，精灵族(毕竟矮人也是精灵的一种)是明智的战前选择。敌人的一个城堡和三个村庄都在右上方。步步为营的向上发展吧！抢占资源，切断敌人生命线是制胜的关键！注意，敌人溜到你的大后方可是件很麻烦的事噢！



第四关：争夺矿山(Carator Mines)

罗兰德王：矮人国王对你的援救深表谢意，因此他们加入我军共同对抗阿基贝尔德的暴政。他已派出军队在矿区候命。将军，请务必加强城防，你要迎战四支敌

军,我相信你!

战前选择:巫师族、精灵族或人类

提示:本关应选择精灵族(你碰到的矮人会加入)。你的城堡在左边,在地图中央有一座空城堡应迅速占领,并以此为根据地消灭右方和中下的敌人。记住,掌握中央城堡就可以"君临天下"了!



第五关:转折点(Turning Point)

罗兰德王:占领矿区使我方实力大增,一些谨小慎微的领主已愿加入我军,为了争取中立力量,你应该控制山谷,掌握通向阿基贝尔德城堡的补给线。此战成功,我们将拥有大陆上绝大部分资源,并在战争中立于不败之地。注意:敌军人多势众,祝你好运!

战前选择:巫师族、精灵族或人类

提示:本关地图很小,敌人的三个城堡分别在另外三个角,先攻哪一个都一样。选精灵族吧,充分利用那些加入你军队中的矮人们。记住,兵贵神速!

本关可选择投靠阿基贝尔德王,加入邪恶阵营,变为以三打一,游戏难度大为降低。

第六关:攻守同盟(Defender)

罗兰德王:朋友,很高兴你没有弃我而去,我一定会报答你的友情。我刚接到战报,阿基贝尔德的大军围困了诺尔斯顿城堡,那里不容失守,保护盟友是我们的责任,你一定要火速发兵。敌人部署在你的北方及海岛上,我会派哈特骑士助你一臂之力。

战前选择:镜像术、土精灵召唤或复活术

提示:本关开始时提供的法术选哪种都可以。进攻时应注意保留足够的兵力以防敌人从后面偷袭你!当然,同时进攻上方陆上和下方海岛上的敌人也可以,量力而行吧!

本关过后出现第二个分支——如果选择第七关会允许你组织一支强有力的部队参加最后的决战;而选择第八关可寻得无上王冠(各项能力加4),可带着王冠参加决战。

第七关:铁护手(The Gaunlet)

罗兰德王:诺尔斯顿的精灵对你的帮助感激不尽,愿意全力协助我军。现在是给阿基贝尔德一次重击的时候了。请帮我做出决定:寻找红宝石无上王冠或通过时空门闪击阿基贝尔德的死党,哪一项更重要呢?如果你选择后者,你要在八周内击败对手,有三条进攻路线可供选择,此次行动中的部队会在以后的战斗中增强你的实力。

战前选择:黑珍珠、龙王剑或胸甲

提示:本关你只有一个村庄,它能给你的帮助也只是每天500金币而已,自己奋斗吧!在一周内夺取左下的村庄并建出黑塔,招募到足够多的黑龙,会使你在最后的决战中处于有利地位。为争取时间,走中间的那条路吧。注意,路边的资源都不要放过,这样你可以在左下村庄旁的集市换到足够多的硫磺招募黑龙。

第八关:王冠之战(The Crown)

罗兰德王:如果你要搜寻王冠,一定要早于阿基贝尔德的部队找到它,否则一切都将失去。

战前选择:巫师族、精灵族或人类

提示:我也不知道王冠在哪,自己找吧。注意本关地图有两处极其相似的地方,不要被骗了噢!还有,虽然找王冠是第一要务,消灭敌人也很重要。当然,你把敌人都灭光后再慢慢找也可以。

第九关:克莱根的顽抗(Corlagon's Defence)

罗兰德王:我知道你正在与阿基贝尔德的精锐卫队作战,你一定要生擒克莱根,没有他兴风作浪,阿基贝尔德必败无疑。我在西岸等候你胜利的消息,我的安全也交于你手,而哈特骑士会与你通力合作。

选择:20水晶、20宝石、20水银

提示:你的敌人在最右边,你的君主罗兰德就在左上方的小岛上,国王的安全高于一切!守住通往小岛的传送门和左边唯一能造船的城堡是你明智的选择!剩下的就是消灭敌人了,应该不会太难吧。



第十关:最后的审判(Final Justice)

罗兰德王:你在上一战役中表现出非凡的智慧,现在已是决战的时刻,阿基贝尔德与他的不死军队仍负隅顽抗,你要对战争的残酷性有充分准备。哈特与你将分别指挥防守和进攻,我也将披挂上阵,供你驱策。将军,用胜利给这场内战画上句号吧!

战前选择:漏金袋、邪恶面具或恶运徽章(全为不祥之物,应及早处理掉)

提示:如果你选择了第七关,此时罗兰德国王应该有很强的兵力。注意地图中下方湖泊中的航海图必须拿到!而对阿基贝尔德也必须从海路进攻,路陆是行不通的,所以占领一个能造船的城堡也是必须的。

胜利的结局

罗兰德王:我的兄长,对你的判决相对于你的所作所为显然过于宽厚,你将作为石像立于西塔,后来者可一观你的遗容和生平,并引以为戒。

邪恶之战

第一关 第一滴血(First Blood)

阿基贝尔德王:我是一个慷慨的君主,效忠于我是正确的选择。对于那些胆敢抗命的可怜虫,我绝不姑息。这一地区的三个叛乱领主并未联合起来,他们彼此厮杀不休,将军,为我击败他们!夺下他们的城堡!

战前选择:2000金、巫师神戒或迷你卷轴。

提示:本关敌人较弱,只需尽快培养出四条以上骨架龙即可将敌人全歼。

第二关 蛮荒之战(Barbarian Wars)

阿基贝尔德王:干得漂亮,将军!那些领主已然归顺。现在为我征服北方的蛮族,他们相当强大,实则一盘散沙,不必担心他们会联合起来反对你。你要保护好自己的城堡,拿下敌人的所有城堡,并击败他们的英雄,你便成为胜利者!

战前选择:鬼族、龙族或野蛮人族

提示:开战后先组织力量抢下城堡东南方的两个神灯,有了神灯的帮助攻下敌人的城堡就容易得多了。

本关取胜后出现第一个分支,你可在第三、四关中任选其一,过第三关可得到鬼族盟军,过第四关可得食人巨魔盟军。



第三关 营救鬼族(Nercomancen)

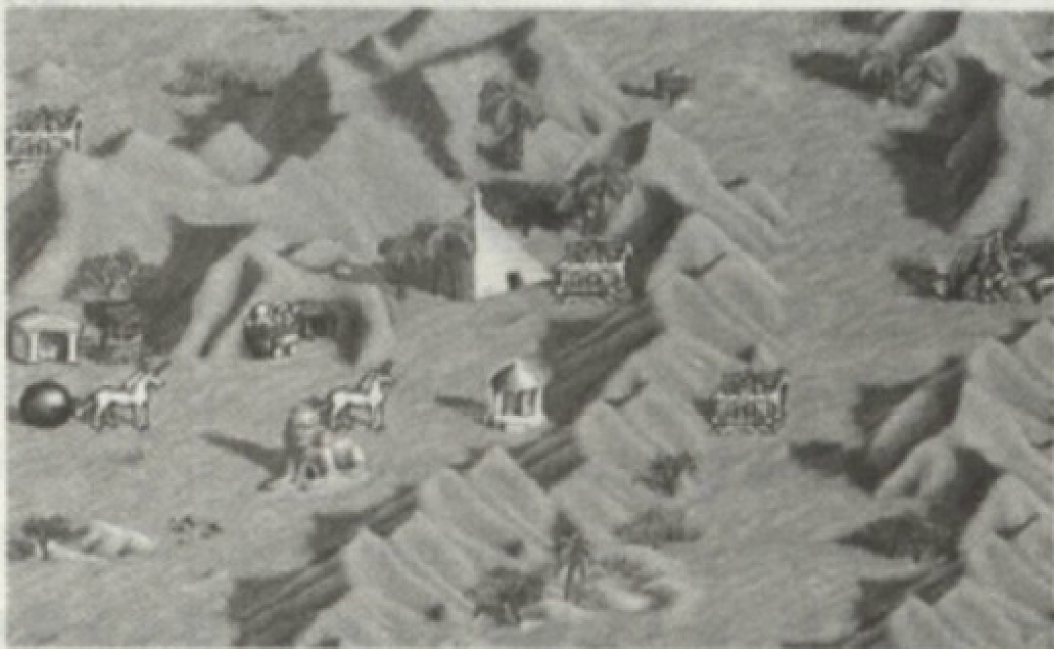
阿基贝尔德王:将军,鬼族的城堡失守,危机重重,而矮人国已和罗兰德结盟,这令我寝食难安。我不得不做出选择——营救鬼族或打破罗兰德与矮人的同盟。去营救鬼族吧!你将拥有强大的军队,但必须在开战七天内夺取立足点,否则你将失去这场战争!

战前选择:2000金、大诅咒术或防御者头盔

提示:东南方的城堡距离最近,虽城防较厚,但若火速进军,可在敌人增援前拿下目标。

第四关 灭绝矮人(Slay the Dwarves)

阿基贝尔德王:你应该在矮人干涉我的计划前征服他们!罗兰德的军队拥有不只一个英雄和一座城镇,所以请准备好应付来自多方向的进攻。你必须以征服敌人的全部村庄和城堡来宣布你的胜利。



战前选择:鬼族、龙族或野蛮人族

提示:本关敌人分散且不很强大,所以应多招募几名英雄四处"围剿"。

第五关 转折点(Turning Point)

阿基贝尔德王:伟大的胜利,将军!但更紧迫的任务等待着你——山谷一带的领主竟公然支持罗兰德,我再也无法容忍这种背叛!去征服他们,但他们会联合起来与你对抗,我相信你不会让我失望。

战前选择:鬼族、龙族或野蛮人族

提示:本关可集结重兵控制中央地区,最好能将那里的几组散兵游勇收编过来(只要你的部队稍具实力即可),将南北三个方向的敌人隔绝开,并掌握大部分矿藏。当力量积蓄到足够强大时,可先南下占领南方的两座城堡,最后以强兵攻下北方的一座城堡。

本关可选择投靠罗兰德王,这样就变成了三打一,难度大为降低。

第六关 反叛(Rebellion)

阿基贝尔德王:你没有投靠罗兰德是明智的选择,我将把罗兰德的夏宫赏赐给你。现在需要你镇压一次由罗兰德发动的农民起义,尽管那里所有的人都联合起来与你对抗,但我相信有了克莱根骑士的帮助,你能轻易摆平这些乌合之众。

战前选择:鬼族、龙族或野蛮人族

提示:本关建议选择鬼族,这样可以为克莱根骑士补充部队实力。在城堡右上方有大量的金钱、宝物,但有数量惊人的农民在守卫(共有五组,每组700人,一周后变为每组800人)。要打败这支庞大的农民军团,就必须

利用克莱根已达专家级的召魂术。先打小股农民，再去打数以百计的农民，当有了数百骷髅兵后，就可以向那数千个农民叫阵了。当拥有数千骷髅兵时，何愁强敌不灭！



第六关后出现第二个分支，允许跳过第七关，直接进入第八关作战，但会失去龙的帮助。

第七关 龙的主人(Dragon Monster)

阿基贝尔德王：干得好！你给了农民们一个教训。我军现已逼近夏宫，敌人的城防越来越强，而龙王拒绝帮助我们。将军，你打算先征服龙王还是直接挥师前进呢？若想进攻龙族的话，要注意避开两股敌军截击，直取龙城。

战前选择：鬼族、龙族或野蛮人族

提示：龙城位于西北角，我军可步步为营，杀向龙城。龙城的防守并不很强大。

第八关 横扫千军(Country Lords)

阿基贝尔德王：龙王已向我曲膝，前进吧，将军！去征服那些已向罗兰德发誓效忠的各国领主，他们会联合起来和你对抗。那里没有你的城堡，因此你必须在一周内夺取一个立足点，而占领敌人所有的城堡则意味着你的胜利！



战前选择：鬼族、龙族或野蛮人族

提示：敌人在北方集结了强大的军队，在起始位置之东有座城堡是作为我方基地的理想之所。在最左下角有大批资源，但其中藏有敌军一个英雄，应先灭了他再转而东进。切记应先给后勤技能升级，而后利用一切条件给最初始的那个英雄升级，以使他足够强大。

第九关 王冠之战(The Crown)

阿基贝尔德王：你秋风扫落叶般的进击势如破竹，我们是集结一切兵力准备决战，还是搜寻传说中的王冠呢？我想我在与罗兰德的最后一战中需要这顶王冠，所以你要确保在罗兰德找到它之前得到它。

战前选择：鬼族、龙族或野蛮人族

第十关 光荣之战(The Greater Glory)

阿基贝尔德王：决战的时刻快要来临，所以你必须募集到尽可能多的战士。这次你只需面对一个敌人，但在到达他的城堡前你有一段很长的路要走。当你在八周内击败这唯一的一个敌人后，你所拥有的全部部队都将参加最后的决战！

战前选择：黑珍珠、龙剑或胸甲

提示：本关中，敌人在右上角与我方开始时的村庄相对的位置上，中间隔着河。路上的村庄虽然不能升级，但都建设得比较好，可在村中补充些兵士，学些魔法。与敌人村庄隔河相对的那个村庄可以升级，并可造船过河。但请注意，敌人虽然只有一个，但很强大。

第十一关 宿命的决战(Apocalypse)

阿基贝尔德王：这是最后一仗，我将御驾亲征。将军，我把指挥权和身家性命交付你手，相信你一定能踏破夏宫，活捉罗兰德。



战前选择：漏金袋、邪恶面具、恶运徽章

提示：罗兰德所在的位置是封闭的，只能通过传送点进去，该传送点位于最上方的中间位置，须沿地区中心附近的一条小河曲曲折折才能找到。在传送点前有一排泰坦把守着，而罗兰德更是你前所未见的强大。努力吧，去赢得这场战争，并保证不要在战斗中失去阿基贝尔德王。

胜利的结局

阿基贝尔德王：可怜的罗兰德，"游戏"结束了。不过别担心，你仍会活下去，继续在西塔阴森的监牢里做你的国王梦，也许有空的话，我会去探望你，哈哈哈……

(待续)

帝国时代
AGE OF EMPIRES

《帝国时代》是《文明》与《魔兽争霸》的混血儿。游戏伊始也是从希腊、罗马、埃及、中东及亚细亚文明中选一种族，然后开展由村落到帝国的建设历程。令人兴奋的是，所有的建筑物从住宅、船坞、市场以至兵营等建造起来都如《魔兽》般是在画面中实时地发生，建设资金则与科技发展密切相关。如同历史上一样，靠近水域的部族其文明发展会事半功倍。在所有单位中，村民至关重要，肩负着耕种、采伐、渔猎、维修等各项重任。你会目睹壮硕的猎人扛着猎物满载而归的欢腾景象。而军队则是随着科技进步不断升级。祭司们可以在战场上祈祷令敌人临阵倒戈加入我方。在和平时期你应该深挖洞广积粮，一旦日后战败，还可以另觅风水宝地，启用秘密屯积的资源，东山再起！当然连线对战功能是必不可少的。如此精彩的游戏连微软也跳出来为它做发行商，我们如何能袖手旁观呢？



工人物语Ⅱ　黄金版
SETTLERS GOLD EDITION

《工人物语Ⅱ》无疑是战略模拟游戏中的不朽经典。BLUE BYTE 公司再接再励，推出其黄金版，力图更上一层楼。黄金版的最大特色在于其自带了一个功能强大的多视窗地图编辑器。现在玩家可以开拓完全属于个人风格的新天地。当然要编成一个均衡有趣、难度适中的新世界，是要狠下一番功夫的。另外黄金版中又提供了许多新地区去征服。看着精灵古怪的小人儿勤奋地东奔西跑或修桥筑路，或刀枪并举，一种亲切感油然而生。令人遗憾的是，在黄金版中只允许两个玩家同机对战。我始终憧憬着通过 INTERNET 和素未谋面的对手较量一番，看来只有期待“白金版”来做到这一点了！

毁灭公爵之华府喋血
DUKE IT OUT IN D.C.

十万火急!! 异形生物将战火烧至华盛顿，现已夺取了议会大厦，白宫也沦为其巢穴，美国总统被扣为人质。毁灭公爵们，再次动员起来，用热血书写新的历史！为了使这款游戏更加真实，制作小组 WIZARD WORKS 专门派了摄制组到华盛顿进行实景拍摄。因此游戏中不论是斯密生博物馆、林肯纪念堂亦或华盛顿纪念碑，都历历在目，予人以身临其境之感。本作中虽未提供新武器和功能键，但设计了十个错综复杂，极具挑战性的关卡，自诩高手的玩家可一试身手，看看能否玩出隐藏的奖励关卡。



New Games
晶合传真
Crystal Lily Lab
SIERRA
KOEI
EA
id SOFTWARE
VIRGIN
CAPCOM
LUCAS ARTS

金色豪门
GOLDEN GATE

旧金山不论在过去还是现在，都是一座魅力十足的城市。在这款名为《金色豪门》的游戏中，你可以领略一下旧金山的醉人风情。整个游戏沉浸在一种复古的氛围当中，故事发生在 1906 年，风传旧金山市有一宗隐秘的财宝，各路冒险家纷至沓来，而解开问题的关键就在中国城中……游戏真实再现了当年旧金山市的自然及人文环境。不论地震火灾一类的天灾人祸，还是天使岛，金色豪门公园的绮丽风光，亦或当年的风云人物克里夫豪斯酒店(CLIFF HOUSE)的创始人 ADOLPH SUTRO，全都登场亮相。玩一遍游戏，等于对旧金山进行了一次历史性回顾。游戏中的许多背景由水彩绘制，效果不同凡响。唐人街的一组画面无疑会唤起你浓浓的乡情。虽然游戏的进行方式恪守四处漫游—寻找物品—使用物品的传统模式，在冒险游戏中它还是别具特色的。

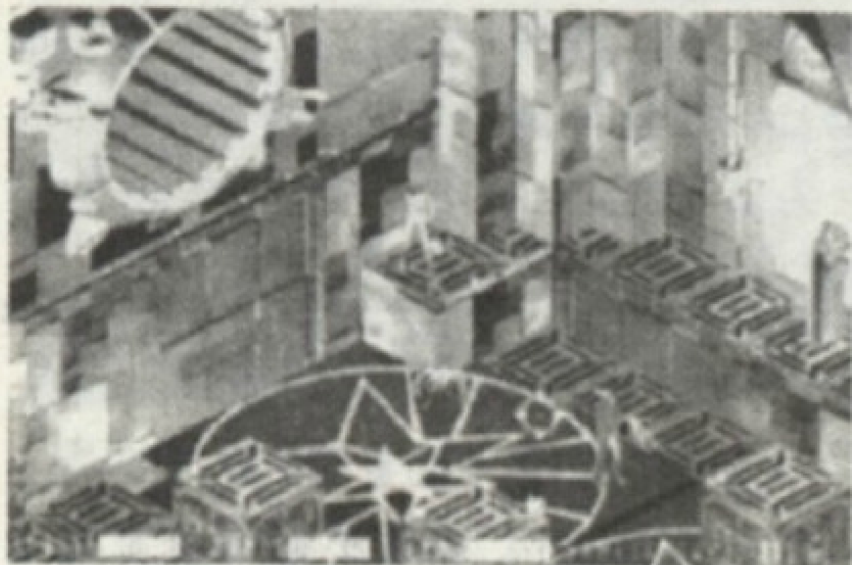
装甲英雄
M.A.X.

Interplay 公司的年度大作《装甲英雄》(M.A.X.)是一款结合了回合制与即时制两大特征的战略游戏。它描写的是未来世界里为争夺外星基地而暴发的机械化战争，包括建设、勘探、采掘、运输、生产、战斗等多种成份，在内容及深度上要高其它战略游戏一筹。比较新颖的是该游戏采用的是同步回合制，即在每个回合中采用的是即时规则，将回合制游戏的运筹帷幄和即时制游戏的紧张刺激合而为一。既有大兵团的主力决战，又有单兵奔袭的斗智斗勇，再加上华丽的画面和动感的音乐，相信会带给你前所未有的体验。目前此游戏正在全面汉化中，国内玩家请耐心等待。

红粉霸王

MEAT PUPPET

未来的未来，基因技术已达到变态的地步，各种特异生物应运而生。人类文明又一次面临灭顶之灾。MARTINET——一个不知何方神圣的幕后人物，挑选了一名丧失自我的女战士 LOTOS ABSTRACTION，将



记忆芯片植入其体内，披上光洁柔韧的铠甲，装备上终极疯狂的武器，去暗杀六个变态生物组织的首脑。一只名叫 DUMAIN 的数码仪会及时提示行动中的重要细节，使 LOTOS 能斩将夺关，顺利前进。游戏界面酷似《铁血十字军》，各类怪物均由 3D 绘制。由于其过于精细和血腥的场面，全方位 360 度的旋转，给人一种近于窒息的压迫感，但绝对让你全身心地投入其中，因为你知道在那遥远黑暗的世界里，有一位坚强孤独的女战士紧握着冰冷的武器，而你将与她一起去创造未来。

抗暴风潮

UPRISING

可曾设想过将《机甲战神Ⅱ》和《命令与征服》结合起来会有什么成果吗？这就是《抗暴风潮》。3DO 公司即将在 PC 上推出的这款新游戏把即时战略游戏发展到一个新境界。不但资源开采，单位建设等即时战略的传统特色一应俱全，而且全部为主观视角。一旦开战你则要跳进战车或炮塔亲手与敌人拼个你死我活。你的主战坦克名为幽灵（WRAITH）是一种可以实施全方位攻击的机甲怪物。它的威力会随着剧情发展及科技进步不断加强。借助最新的 3D 图形卡的



强大功能，游戏中的山峦、草原、雪野、溶岩、环形山等各种地形表现得非常平滑细腻，战争场面和效果更是热力十足令人血脉贲张。游戏设计了 35 个任务，将在今年十月份发行，到底够不够酷，届时一试便知。

异星访客

THE ARRIVAL

如果你是一个天文学家，偶然发现了外星人的阴谋，他们为了使地球的生



态环境适应自己生存，正在暗中提高地球的温度！怎么办？通知电视台？通知……别忙活了，太晚了！你被外星人劫持到新墨西哥州沙漠中的飞碟上，并一直送到了另一个恒星系外星人的母舰中。如何冲出樊笼，重返地球就是《异星访客》给各位玩家出的难题。此游戏极其出色的影音效果无疑是其最大卖点。当外星人首次登场亮相时，我几乎忘了自己身处游戏之中，分不清是幻是真。伴随着几近完美的音效，你可以在可视范围内任意做 360 度的全方位活动，去解开一个又一个谜团。此游戏是多剧情、多结局的设计，加上谜题设计的十分古怪，冒险迷们若没有十二万分的耐心是无法拯救地球的。

落日大帝

EMPEROR OF THE FADING SUNS

公元 4550 年，经过几千年不懈地探索和殖民，人类的生存环境已从地球延伸到了外太空。然而，五大家族、教会和商务同盟为了各自利益，互相倾轧，又一次使世界陷入分崩离析的境地。作为游戏者，你必须从五大家族中择一进行经营，目标就是荡平乱世，一统天下。《落日帝国》摆脱了以往策略游戏过于繁琐的操作，又要求玩家有极高明的战略眼光，使你的谋略得到最大限度的发挥，合纵连横，逐鹿天下。作战时的画面则同《盟军元帅》如出一辙，也许是出品商世嘉秉承《大战略》的遗风吧，各种装备和资源也设计得尽详尽细。至于背景则刻意营造成后中世纪的文化氛围，歌特式的建筑美伦美奂，华丽高雅的歌剧以及壮丽的教堂和宫殿与未来的工业文明交相辉映，缔造出一个绚烂迷人的游戏场景。结合了《文明》的资源及科技发展和《银河霸主》（THE MASTER OF ORIAN）的运筹帷幄，以及《盟军元帅》的战争设计，《落日帝国》应该在游戏史上占有一席之地。

BLIZZARD 全新出击

3月 17日，BLIZZARD 宣布将于年内发行一款名为《Warcraft Adventures：Lord of theclans》(《魔兽历险：魔族王子》)的冒险游戏。在游戏中玩家们将重返熟悉的 Azeroth 大陆，扮演一个魔族青年 Thrall。在被人类俘虏后，Thrall 侥幸逃生。他只有联合分裂势力，一统魔族，才能逃脱人类的统治。《魔族王子》具有精彩的故事和丰富的迷题。玩家们将首次进入兽族的内部，了解他们那鲜为人知的传奇。此游戏将跨越 Azeroth 大陆的 7 个地域，在超过 60 个华丽场景中展开，有 70 多个生动的角色出场，并包括由 50 位一流艺术家制作的 40000 余祯精彩动画。毋庸置疑，《魔族王子》将令 BLIZZARD 再次辉煌！

北京　罗晖



命令与征服
——最后的幸存者/世界大战
C&C:Sole Survivor/World wide Web

北京　罗曜

制作公司		WESTWOOD	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略

众所周知，WWW是World Wide Web的缩写，有趣的是，它的中文“万维网”三个字的汉语拼音也都是以W开头的。如今，霸道的WESTWOOD却把WWW的意思改成了World Wide War(世界大战！我的天！)。

4月17日，美国拉斯维加斯，从WESTWOOD的总部传来了一个令所有的C&C迷们既兴奋又惋惜的消息：WESTWOOD将为销量已过百万的C&C系列制作最后一款游戏。这款名为命令与征服：最后的幸存者/世界大战(以下简称为SS)的游戏有望在6月发行，并且在5月会在全球展开大规模的测试活动。



有趣的是，SS与它的几位兄长有着很大的区别。在SS中，没有基地，没有植物需要采集，每个玩家只有一个战斗单位，也就只能控制这一个。游戏的目的是杀死其余的所有敌人，也就是使自己成为“唯一的幸存者”。SS对游戏人数并无限制，但它建议最好不要有超过50个的玩家同时游戏，说实话，我认为50个已经足够了。根据WESTWOOD的计划，SS最初只能在WESTWOOD公司自己的INTERNET游戏服务站点WESTWOOD CHAT上玩，在正式发行时是否会加入对局域网的支持，现在还不清楚。

几乎没有什么故事背景，SS的主要目的是战斗，可以各自为政，也可以几个人结成同盟联手对敌。如果你玩过SS的话，你会找到一些玩DOOM和QUAKE多人模式时的感觉。这使得SS虽然还保留了以前C&C作品的一些策略成分，但显然已经成为一个偏重于动作类的游戏了(也许是WESTWOOD对《暗黑破坏神》在网上称霸的不满？谁知道呢！)。SS仍然采用黑暗索敌模式，地形将以沙漠和丘陵为主，这会使得战斗更加激烈。

在SS中，可以使用C&C中的所有兵种，并且对它们的火力、防护力和机动力三项都做了细致的量化，比如猛犸拥有最为强大的火力和防护力，但机动力最差，而侦察摩托的火力和防护力虽然较差，但它的机动力是最高的。不要忘记，SS中没有诸兵种的优势互补，一切只能靠你自己了。每个玩家在进入游戏之前都要选择一个自己喜爱的兵种，在游戏过程中还可以更改，不过那样会被扣分的。除非你是一个精英级的玩家，否则你会发现被打死简直是家常便饭。不用担心，死了之后只要拍一下“空格”键就会复生(是不是更象DOOM、QUAKE了？)。

虽然各种兵种都有各自的优缺点，但它们的平均实力显然是不尽相同的。在猛犸和机枪兵一对一时，机枪兵的胜算几乎为零(如果考虑猛犸的自动修复功能的话，它简直是无敌的)。为了弥补这种差距，在SS中宝箱就变得十分重要，宝箱不仅可以给你升级3项指数，还有可能提供隐形、展示全部地图、恢复生命等许多的特殊功能。一辆经过5次升级的侦察摩托是可以轻而易举地干掉一辆猛犸的。但宝箱中有好的也有坏的，比如扔个炸弹炸你一下，或者干脆放个原子弹把周围一片都夷为平地。而且你拿过的好宝箱越多，拿到坏宝箱的可能性就越大(这也是为了维持生态平衡嘛！)。

在保留了C&C原有操控方式的前提下，SS做了一些改变。比如原来Ctrl-N是用来标志你下一个战斗单位的，现在变为标志你唯一的一个战斗单位。而WESTWOOD现在正在考虑是否要加上自动瞄准功能，那可以使你更加容易地射击最近的一个目标。令我们高兴的是，SS运行于WINDOWS95下，并且是640×480分辨率的，为我们提供了更大的视野，更细致的图象。

在C&C已经获得巨大成功的今天，WESTWOOD没有躺在荣誉上睡大觉，而是勇敢地对老风格作了一个极大的改变，这引起了游戏界的极大关注。相信SS会在INTERNET上掀起另一个高潮，相信它会为C&C系列画上一个圆满的句号，相信它会给你一个全新的游戏体验。



黑暗王朝

——未来战争

Dark Regin: The Future of war

上海　GAMESPACE 工作室

制作公司		ACTVISION	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	即时战略

如果你是《三国志》、《魔兽争霸》、《命令与征服》狂热爱好者的话，在电脑屏幕前进行了一场场惊心动魄的战争后，你可能总有一种意犹未尽之感，觉得这与你在战争史册中看到的真实战争总有一定的距离，一些你在兵法书中看到的谋略还不能施展，期望在更真实、更宏大的环境中充分表现你的运筹帷幄本领。那么《黑暗王朝》也许就是你多年来一直期盼的战争游戏，在战争的真实性、智谋的运用、战争的内在规律等方面更胜《命令与征服》一筹。

说起《黑暗王朝》的制作者 Actvision 公司，大概你还不很熟悉，但提起该公司的作品，如 Zork 系列、《机甲战神》(MechWarrior) 系列等，你一定是耳熟闻详的。这家 1979 年就成立的游戏软件公司是随着个人电脑和电子游戏机的浪潮发展起来的，目前制作从 PC 到土星、Playstation 等各种平台的游戏节目。《黑暗王朝》的主创者是《机甲战神》的制作人 Josh Resnick，最近，Activision 公司又宣布，Ron Millar 这位 Blizzard 公司的游戏主创人(曾经设计过《魔兽争霸 II》,《暗黑破坏神》,以及即将发行的《星际争霸》(StarCraft) 已经加盟《黑暗王朝》游戏项目组，他的身份是“创意顾问”。Activision 说 Millar 将对整个游戏的设计（包括角色个性的发展和任务的制定）作出“创造性的贡献”，还声称是由于《黑暗王朝》在经济上的潜力将 Millar 吸引到了这个即时战略游戏的项目中来。游戏的故事背景是：27 世纪，银河系爆发了内战，帝国控制了珍贵的水资源和上千个星球的命运，但是遭到了自由卫士的反抗。帝国发明了一种毁灭性武器，可以在几秒中内摧毁整个星球。只有一个据说在 Strata 星系的战争中遭遇飞船事故的科学家掌握着使人类生存下来的秘密。游戏者将扮演一支远征队的队长，必须到达战火中的帝国心脏，救出这个科学家，击败威胁你的各种势力，才能挽救银河系的命运。

与以往的实时战争模拟游戏相比，《黑暗王朝》有几个与众不同之处：经常玩《三国志》、《命令与征服》的玩家一定有这样的感觉，最终游戏的结果取决于你的金钱数目，钱越多，兵就越多(或是武器越多)。所以游戏就按照积累金钱、招兵（购买武器装备）、进攻这样的程序发展，在具备了占优势的金钱之后，游戏就成了一种按部就班的程式化操作。在这个游戏中，如果你控制的部队数目越多，那么它们的效率就越差。这样就使玩家必须在保证部队效率的基础上充分运用智谋，而不是搞人海战术。在这个游戏中，地形和环境对战斗的影响更真实了。比如，指挥部队穿过岩石密布的山区或是浅河滩时，部队的行动速度会降低；你可以将部队隐蔽在小山后、树丛中，这样就可以打埋伏了；而且，在战斗中，地形会因为战火的影响而发生改变。该游戏拥有 34 种战斗单位，都有极高的 AI，每种都能被设置成不同级别的特性，你能指挥他们执行警戒、袭扰或是自杀性的核攻击等任务，按照你预定的行动路线和战斗方针协同行动。



多种类型的谋略是该游戏的最大特点，你可以“抓舌头”，俘虏敌方的士兵，把策反器绑在他背上，再派回去进行破坏活动；一些战斗单位可以伪装成树木或岩石，当敌人发觉时，可能为时已晚；间谍在游戏中是大有作为的，可以侦察敌人正在发展什么技术并窃取回来，这样你可以建造外表和敌人一样的作战单位以假乱真。该游戏支持 Modem 对战，8 人网络对战和 4 人 Internet 对战，Actvision 公司以后将在该公司的 Web 节点上提供附加任务，该游戏还同时提供地图、任务编辑器，作战单位、AI 也可以改变，这就意味着你可以创建有自己特色的实时战争游戏。



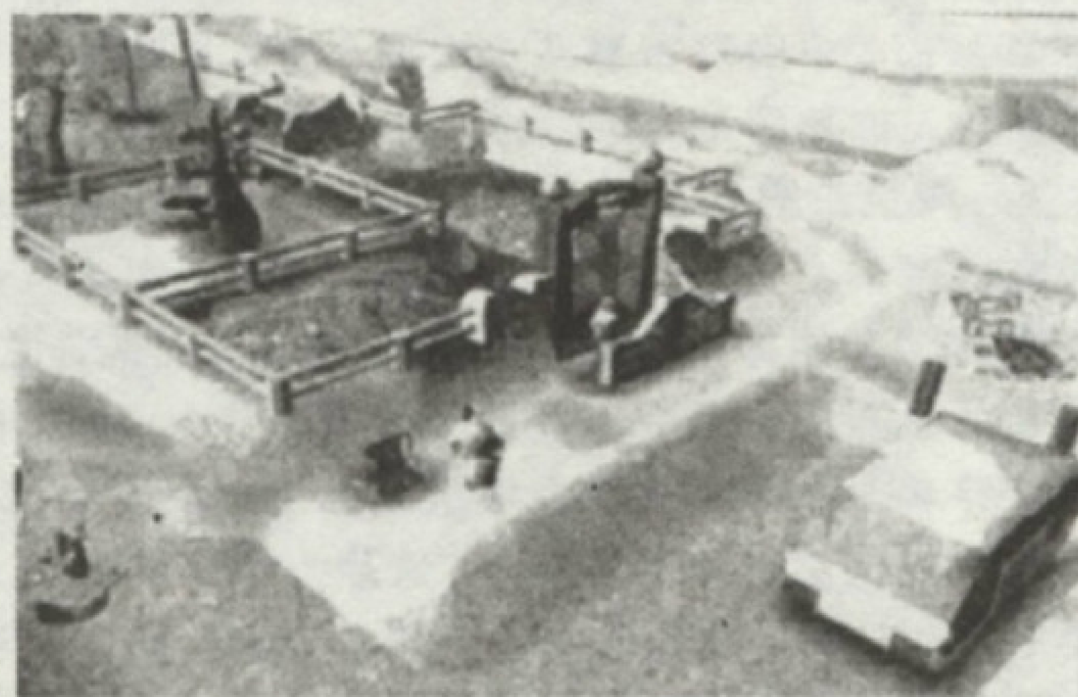
双子星传奇Ⅱ
——特文森奇遇记
Twinsen's Odyssey

北京　晨风

制作公司		ADELINE	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	动作冒险

双子星系列的第一作《特文森历险记》在欧洲以外地区的遭遇大致相似,叫好不叫座。出品商 ACTIVISION 蓄势三载推出了这款续作。如果任何玩家再对《特文森奇遇记》无动于衷,那你可就大错特错了。

《特文森历险记》带给你奇妙的视觉享受。为了查明双子星上的魔法师遭绑架的真相,特文森在大陆上东奔西跑,收集线索,最后要与入侵的外星生物一决生死。游戏中的 3D 角色和物品精细传神,与真实生动的背景结合到天衣无缝的地步,无疑给游戏者以极大满足。你甚至可以感觉到雨花从自己的肩头划过,斜斜飘向屏幕深处,而前后景之间的平滑过渡也绝对可以和电影一教长短。细心的玩家可能发现:《特文森奇遇记》与《时空游侠》在影像风格上十分相似。其实这二者都出于 FREDERICK RAYNAL 的手笔,而 RAYNAL 早在策划《鬼屋魔影》时已确立了其在游戏界的超然地位。《特文森历险记》的真正魅力在于其把杰出的视觉效果与精彩的故事完美地结合在一起。自从特文森战胜邪恶的博士 FUNFROCK,从其手中拯救了双子星后,平平安安地过了一段日子。然而外星生物 ESMERS 的入侵使双子星上的居民又一次面临灾难。ESMERS 把温和的气候转变成无尽的风暴,使星球上各岛国之间的交通完全瘫痪,很多岛国上的居民因无法适应恶劣的气候而身染重病,连特文森的好朋友飞龙也病怏怏的。特文森终于挺身而出,欲以一人之力挽狂澜于即倒。最初的任务当然是找到治好飞龙的方法,最终使命是将 ESMERSE 及其领袖 DARK



MONK 彻底驱逐出境。游戏中设计了相当丰富的谜题,相信古怪透顶的斯芬克斯、吞吞吐吐的水龙以及僵化难缠的昆虫女王都会让你伤透脑筋;另一方面游戏的许多情节对玩家的动作技巧要求也是蛮高的,不论是在那摇摇欲坠的吊桥上,还是与敌人殊死搏斗中,稍有闪失就



可能"出师未捷身先死"了。至于游戏的操作界面则相当简单明了。最有意思的莫过于为特文森设计了四种行动方式:正常的、技巧性的、攻击性的和谨慎的。针对不同环境选择正确的行动方式,对于游戏成败有莫大影响。比如遇到大猩猩挑衅时应选攻击方式与之大打出手,而在外星人侵者的飞船附近则一定要小心谨慎。所有这些行动方式的动画表现都非常细腻,一举一动都刻画得生动人微。星球上各种精灵古怪的居民的动作、表情都设计得趣味盎然。

结合优异的图形和神奇的想象,特文森历险记是长久以来最值得期待的冒险游戏,我热切盼望其正式版早日问世,无疑它将在游戏史上留下自己深深的足迹。

漫谈网络游戏MUD

（十四）

搜集整理/北京 迦楼罗

东方故事Ⅱ

故事背景

早在我们的先人来到这片土地之前，这里曾经是集天地万物浊气所形成的妖魔们盘踞的炼狱，到处都是终年燃烧着的土地与深不见底的沼泽，直到我们的始祖勇士寒于氏来到这里，他有一件水火不侵的宝衣和两把神异的利剑穿灵与旋芒。寒于氏和妖魔大战了一十七日，妖魔的鲜血浇熄了燃烧的土地，尸体填平了无底的沼泽，当寒于氏斩下最后一只妖魔侮天鬼的头颅之后，他也力尽而死。

勇士寒于的魂魄所化成的十三个精灵，分别是太阳神“金乌”、月神“银蟾”、风神“大鹏”、雨神“天龙”、雷神“泽兽”、火神“凤凰”、山鬼“赤魁”、林鬼“青蛛”、川鬼“浊鱼”、原鬼“旱魃”、天灵“穹氤”、地灵“域摩”、人灵“区冥”，共有“六神”、“四鬼”、“三灵”。其中特别值得一提的是最后的三灵，他们所拥有的神通汇集了寒于氏的精、气、神，若是善加利用，威力将远远凌驾其他十位精灵之上。每一个精灵各拥有寒于氏的一种神通，掌管着这个世界的万物，其中的第十三个精灵区冥氏是人类最早的祖先。区冥氏不像其他的十二个姊姊是不死的，但是她所拥有的神通是寒于氏最引以为傲的“再生”能力，区冥氏活到一百七十岁的时候，召集了她所有的姊妹，交代她们好好照顾自己的子女之后，便闭上了眼睛。区冥氏一共有一百个子女，后来分别成为世界上各个种族的祖先。

许多人都相信，区冥氏死了之后会不断地经由“转世”而继续复活，但是她的能力却全部分给了所有子女，因此人类能够凌驾于其他的鱼虫鸟兽之上，造就出伟大的成就，人类死亡之后，也会像区冥一样地转世再生，但是只有区冥能够保持每一生每一世的记忆，虽然再生的区冥氏所具有的能力和一般人类没有两样，但是她所累积的智慧是无人可及的。

自古以来，人类由茹毛饮血逐渐进步，慢慢有了部落，大约在一千年前，强大的郛赤族领袖商旬征服了烟车河流域的游牧民族，建立了一个以“金色乌鸦”为图腾的国家，这金色乌鸦代表的是太阳。商旬将一面绣着金色乌鸦的大旗树立在图干山的山顶上，统治着山脚下绵延好几百里的土地。

建国后第三年冬天，大雪一连下了五个月，牛羊冻死的不计其数，商旬召集了所有的父老，对他们说道：“守护我们的金色乌鸦已经离开了这片土地，这场大雪便是告诉我们离开故乡的时间到了，我决定带着子民向南越过大漠，一直到看得到太阳的地方，年老和有病的人可以留下来，我会将一半的牛羊留给他们。”于是他们收拾了帐棚，留下了一半的牛羊给不愿离开家乡的老人，踏上了寻找金色乌鸦的旅程，大漠十分辽阔，即使是商旬自己也没有把握能安全地穿越，他在出发后的第四个月甚至亲手写下了遗书，交给自己的儿子。他们在大漠里整整走了一年，然后来到了一座大山之前，商旬病倒了，他对他的儿子于兰攸说道：“越过这座大山，北风就吹不到了，在那里一定可以看得到太阳，现在我把这面大旗交给你，希望你记着我们离开故乡的目的，好好带领大家。”说完，商旬就闭上了眼睛。

于兰攸含泪埋葬了父亲，并且在他的墓旁守候了一年，才开始带着大家翻越那座大山。大山地势非常险峻，他们一共越过了六座高耸的山峰，才来到一片平原，只见绿草如茵，中间散布着几株大树，没有半点冰雪的踪迹，最令人惊异的是，他们的面前耸立着一株高耸入云的大树，树上正栖息着一只巨大的金色乌鸦。虽然金色乌鸦在大家的心目中一直是太阳的象征，但那也只是祖先们流传下来的神话，想不到在经过长途的跋涉之后，竟然真的见到了。那只金色乌鸦见到了于兰攸，忽然变成一个穿着金色长袍的少女缓缓地从树上降了下来，对着于兰攸说道：“你们终于来了，这片土地是我的父亲允诺要赐给你们的，我们是勇士寒于的后裔，掌管光明的太阳神族，如果你们能答应永远守护这株圣木，太阳将会永远照耀这片土地。”

金色乌鸦变成的少女名叫君违，后来嫁给了于兰攸做妻子。君违教导众人耕种、纺纱，并且为她的丈夫制定

各种典章制度，从此以后于兰攸和他的族人们一直遵守和金色乌鸦的约定，守护着圣木。因为金色乌鸦的守护，过了七百年风调雨顺的时光，人口增加得很快，在向外拓垦的同时，又陆续和西方擅长狩猎与铸造的岐族人、东方擅长音乐与占卜的敖族、南方擅长经商与建筑的娄族互相融合，终于成为这个世界上最大的国家，所有远方的小国都称呼我们为“天朝”，由于于兰氏的帝王具有太阳神族的血统，因此也有“天子”的称号。

但是就在距今约三百年前，发生了一件可怕的事。当时的皇宫之中，一群武士意外地在一处地窖里发现了一张羊皮，这张羊皮就是当初率领大家穿越大漠的君主商旬所写的遗书，这份遗书不但提到了金色乌鸦，而且还提到许多后来发生的大事，简直就是一张神奇预言，发现这张羊皮的武士首领恰好是当时皇帝的叔父于兰淳焉，他是一位伟大的武士，曾经数度打败企图夺取圣木的北方蛮族，他见遗书上提到，金色乌鸦出现之后每七百年，就会有一个可怕的妖魔出现，大杀苍生，以应金色乌鸦神通所欠的劫数，这个妖魔只有上古的宝剑穿灵才能镇住，而这把宝剑所藏的位置正是圣木的核心。

于兰淳焉和皇帝商量的结果，决定劈开圣木取出宝剑，以防备妖魔出现，那圣木足足有一百个人合抱那么粗，一大群士兵用斧头砍了足足三天才将圣木砍倒，一阵天摇地动之后，穿灵宝剑终于出现在树洞中央，可是当于兰淳焉将宝剑拔起之后，一条黑影迅速地从地面窜了出来，原本明亮的天空一下子变暗了，百姓们都惊慌失措，只听到天空中传来阵阵低沉的吼声，过了足足一个时辰才恢复光明。

当天晚上，一只金色乌鸦出现在皇宫之中，说道：“你们今天做了一件大大的错事，将勇士寒于用宝剑镇压了五千年的侮天鬼放了出来，我的妹妹璃虹正在天上巡行，已经被这侮天鬼捉去了，侮天鬼正在四处寻找他的头颅，一旦被他找到，即使是集我全部族人的力量也无法镇服他，现在唯一的办法是找到另一把宝剑旋芒以及寒于宝衣，唯有这三件神器才能制服得了侮天鬼，寒于宝衣现在归月神族保管，旋芒宝剑却下落不明，侮天鬼的头颅被我的族人用强力法术封住，谅那妖魔两三百年内找不到，但是日子一久只怕终究隐藏不住，因此若你们三百年之内不能出现一个勇士消灭这妖魔，就真的大祸临头了。”

这金色乌鸦的名字叫做杞庸，他化身成一个金袍少年住在皇宫中教武士们各种剑术武功三十年，渐渐地这些武术慢慢流传到了民间，更有许多聪明才智之士加以变化出许多不同的武术，而演变出各种不同的门派，转眼间已过了将近三百年，这期间虽然偶尔有些旱灾水灾，但仍算风调雨顺，想是那侮天鬼只急着找回头颅，因此事情才没有大的变化。

先帝秉性聪慧，自幼即博览群书，尤其对先人留下的史籍更是详加考据。先帝曾仔细推敲商旬遗书中最后两句话，推断那可能是指引旋芒宝剑所在的关键，虽然对祖先所留下来有关金色乌鸦的传说也是半信半疑，但是仍然陆续派出了许多武士探查，结果意外地发现了古书中“烟霞霓岚”四座仙城中的烟城。根据武士所带回来的消息，旋芒宝剑目前乃是属于岚城中一位仙人所有，只是这岚城“寻风而至，寻风而逝”，烟城百姓也是只闻其名，不知其所。先帝直到病危之中仍念念不忘寻找岚城之事。《东方故事》中的“若岚城”就是取向往岚城之意，不过那是千年以后的事了。

《东方故事Ⅱ》的时代大约是在原来《东方故事》的一千年前，这个时代的西方还在蛮荒时代，但是东方世界已经有了相当高水准的文明。由于东方大陆实在太大，因此航海技术并不受重视，我们的故事将以一个山中小镇——雪亭镇为起点。

时间是天朝佑圣元年，岁次甲子，年仅十六岁的皇帝刚刚登基，雪亭镇上熙来攘往，一队身着白衣的朝廷武官和两名老者在镇前的广场中坐着，四面来来往往的人当中，有不少显然是武林中人，正探头探脑地向广场张望。

正纷扰间，一匹快马冲进了广场，两名老者立即站了起来。马上乘客一跃而下，快步走到老者身前，躬身说道：“禀将军，时辰已到，白道长命下官回禀，方位是在……”，说着压低了声音。不料一名老者忽然说道：“大声点，让众位兄弟都听见了。”那人一怔，随即大声说道：“方位是在西南二十四里，黄石隘口。”只见坐着的白衣武官相互交头接耳，四周围观的人纷纷向外走去，看似杂乱无章，其实倒有一大半正往西南走去，两名老者不动声色，只静静地瞧着众人的动向。过了约一盏茶的时间，其中一名老者做了个手势，所有白衣武官倏地站起，然后跟在两名老者身后缓缓地往西南方向离去。

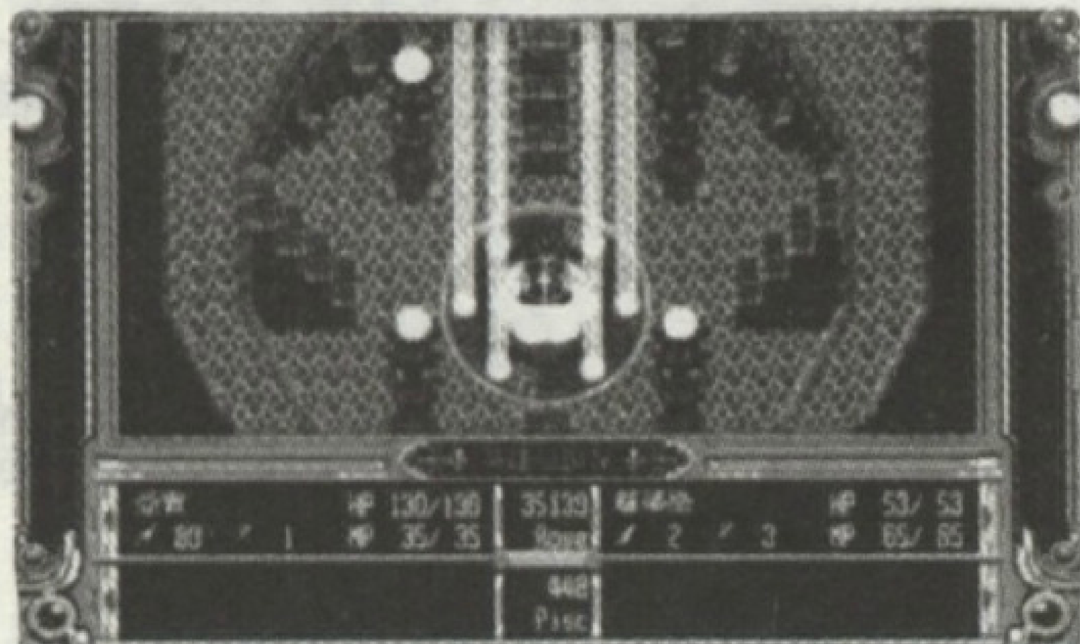
广场西边一家小客栈里，一个年约十四岁的少年问店小二：“这些人神秘得紧，却不知到底在玩什么把戏？”小二抄起脖子上的毛巾，抹了抹脸，说道：“小哥您有所不知，这些爷儿们可都是大内高手，这次是奉了皇上的命令，要去岚城找一把叫做什么旋芒宝剑，那骑马的官爷所称的白道长，便是咱们这附近有名的太乙观观主。”少年奇道：“岚城？那是什么地方？怎么我从小到大不曾听过有这个地方？”小二“嘿”的一声，说道：“说起岚城这地方，那你可问对人啦，咱这儿的说书先生可是我的哥儿们。那岚城说穿了只不过是古书上的一处地方，据说这城是仙人住着，一般的凡夫俗眼可瞧不见这座城，只不过古时候一个樵夫不小心撞了进去，这才留下了记载，不过后来好像除了这位砍柴的老兄进去过之外，再也没有人到过这岚城。我说小哥呀，要找这个岚城是他们朝廷大官跟江湖好汉的事儿，您还是来小店听听说书先生的书儿比较轻松。”少年听着出了神，怔怔地望着外面的天空，一朵朵的浮云飘来飘去，他的心思也不由自主地飞了起来。

朱紅い雫

THE LEGEND OF HEROES IV

北京　赫闻

笔者最早接触电子游戏是从任天堂开始，但由于语言的障碍，只能玩一些《坦克大战》之类的动作游戏，其实本人对红白机的 RPG 早也久仰大名，但是还是被满



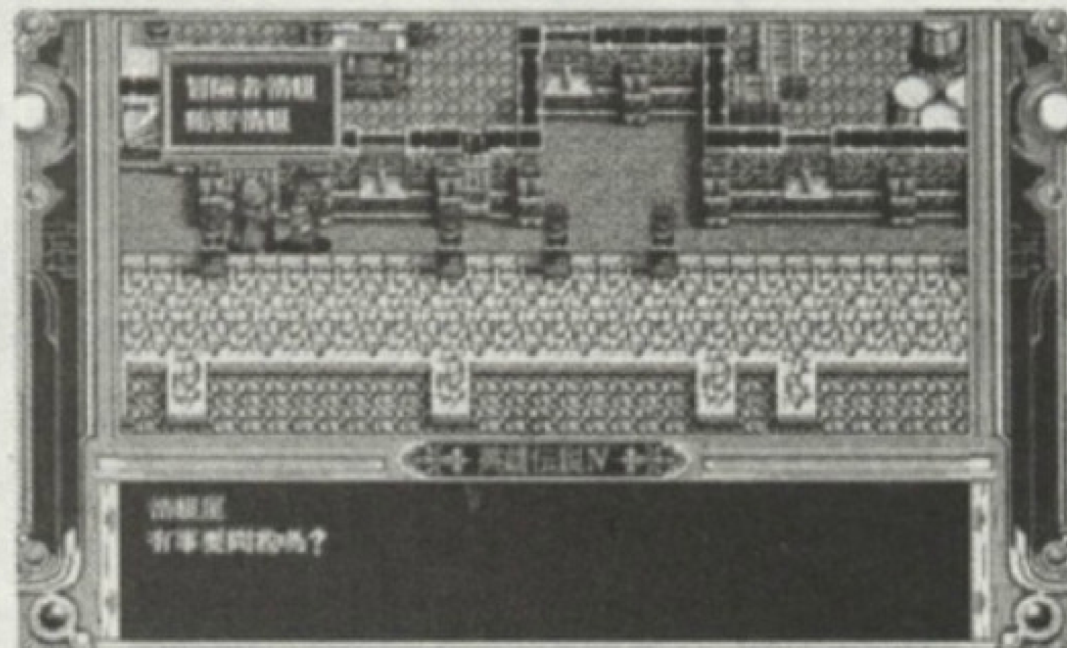
眼的日文片假名吓了回来，所以，一直对玩 TV GAME 而且玩日文 RPG 游戏的玩友很是佩服。随着 TV GAME 向 PC 移植的风潮，由日本 FALCOM 公司制作的著名 RPG 大作《英雄传说》系列被汉化搬到了 PC 上，使像我这样的玩家能有一次补课的机会。

故事背景

地球的另一端是格格布世界，这里的人们有着各自的信仰，他们分别信仰着正神巴鲁埰司和邪神欧库托姆，由于信仰不同那里的人们势成水火，争斗不止。在正邪两股势力之间，还有其他诸神的体系存在……主人公亚宾和其妹妹艾依梅从小生活在正神殿的圣地——卡特多拉鲁，但是由于邪神殿势力的进攻打破了平静的生活，亚宾和艾依梅带着正神殿的两个至宝——卡贝沙和库鲁耶逃出卡特多拉鲁。哥哥亚宾由三大贤者之一的雷慕拉斯长老抚养长大。当他长到 17 岁时，雷慕拉斯由于年边病逝，临终前他告诉亚宾，他自幼失散的妹妹由奇布里村外的狄那凯长老抚养，可以去那里找她。由此亚宾开始了他千里寻亲的冒险之路……

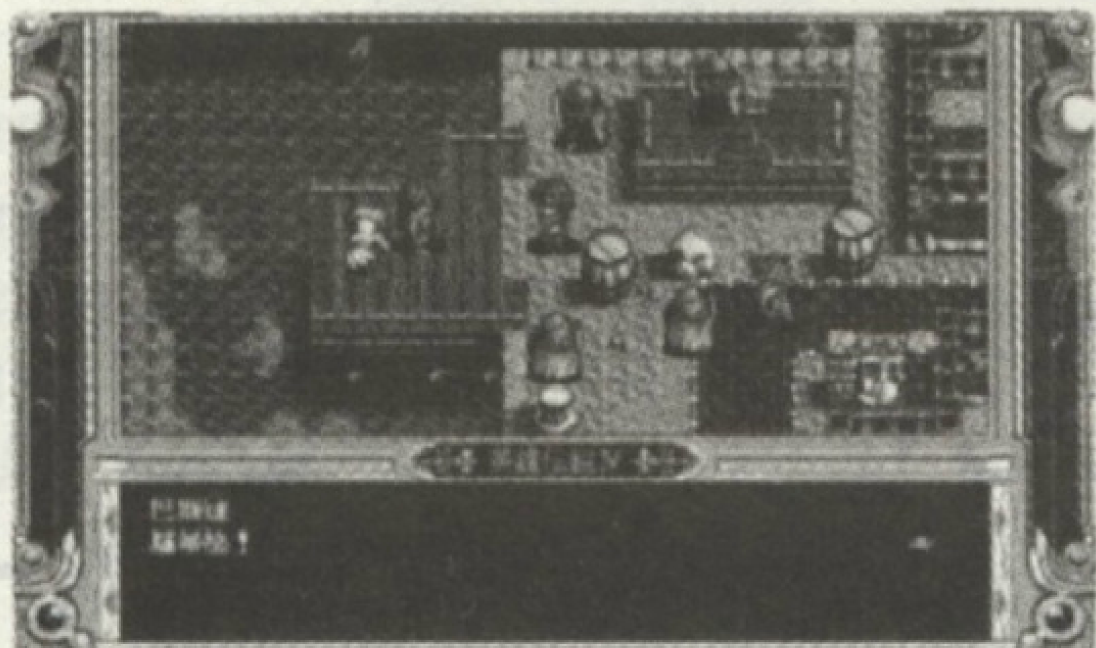
攻关提示

当游戏刚开始时，到达乌特鲁村后，一定要向村长要到世界地图，这是以后冒险的关键，不然你只能到处瞎转。游戏可以组队战斗，吉亚城的达库斯是一把好手，攻击力很强，而艾蕾亚对魔法有独到的研究，这两人是初期冒险的好帮手。升级时当然要让亚宾优先，注意麦依在游戏进行到四分之一时会离队，所以不用让他升级。战斗时，多用武器作战就会提升武功经验值，多施魔法则会提升魔法经验值，经验值达到一定值后，到城市



的武术协会和魔法协会可以对人物升级，同时会得到胜利勋章，勋章攒到足够多后，还能换一些特殊装备。战斗方式采用熟悉的战棋模式，我想大家已经很熟悉了，不过要提一句，战斗时提供了自动控制，不过机器的 AI 实在不高，还是手动为好。战斗前别忘了备上一些解毒草和清醒茶，不然被敌人施了魔法只有挨打的份！本游戏

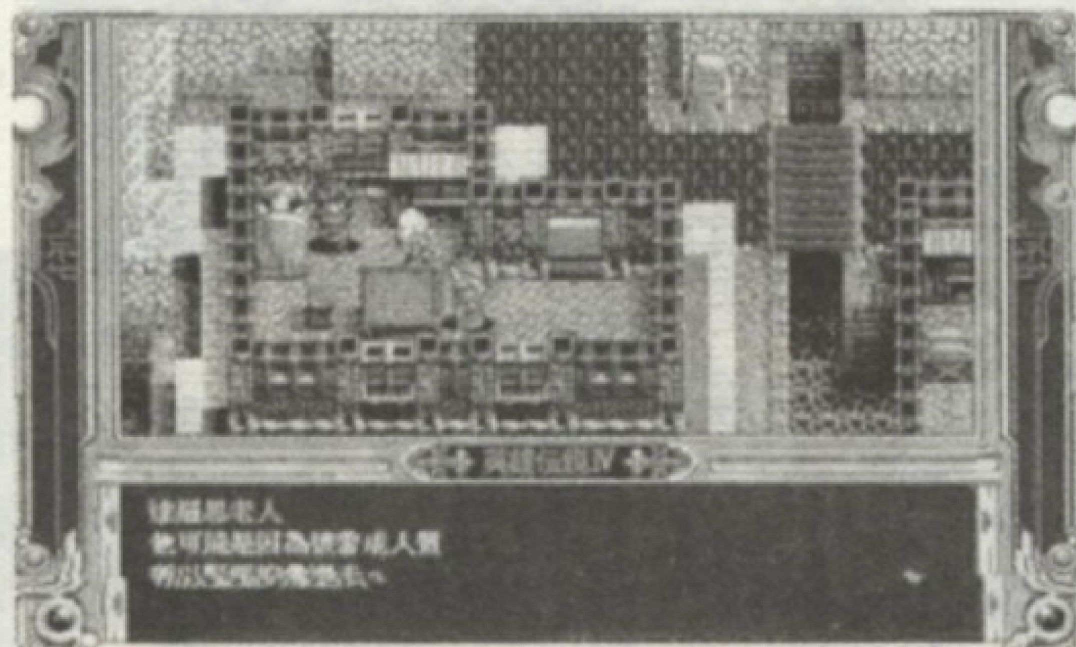
最重要和最有用的物品是帐篷，由于此游戏没有即时存盘功能，除了能在城市、村镇的酒店里存盘外，另外一种方式就是利用帐篷，此外它还有解毒和恢复生命值、魔法值的功能。



作为RPG游戏，《朱红雪》的迷题设计得并不困难，玩家只要注意一下对话，记住关键地点一般是不会卡壳的。不过笔者在追赶艾依梅时，途经吉亚城有一件事没干，使得游戏进行不下去，只好取盘重来，这里提出供玩家参考。当玩家进入吉亚城时，不要急于出西门向拔娄西亚赶，而要到西门北方的溶矿接受工人拉布亚的委托，视察五台机器的运转情况（第五台在下层），然后会有一些剧情发生……游戏采用分支剧情辅助主线剧情（不过对主要剧情没有任何影响），有上百个任务供你完成，当然完成任务后你会得到一定的奖励，视任务的难易程度而定。如果你只去完成一些诸如帮助邻居女孩找回丢失的小猫那样的任务是不会得到多少钱的。当游戏进行到后期，你要进入四座祠堂作最后的探险时，一定要称称自己的斤两，不然……

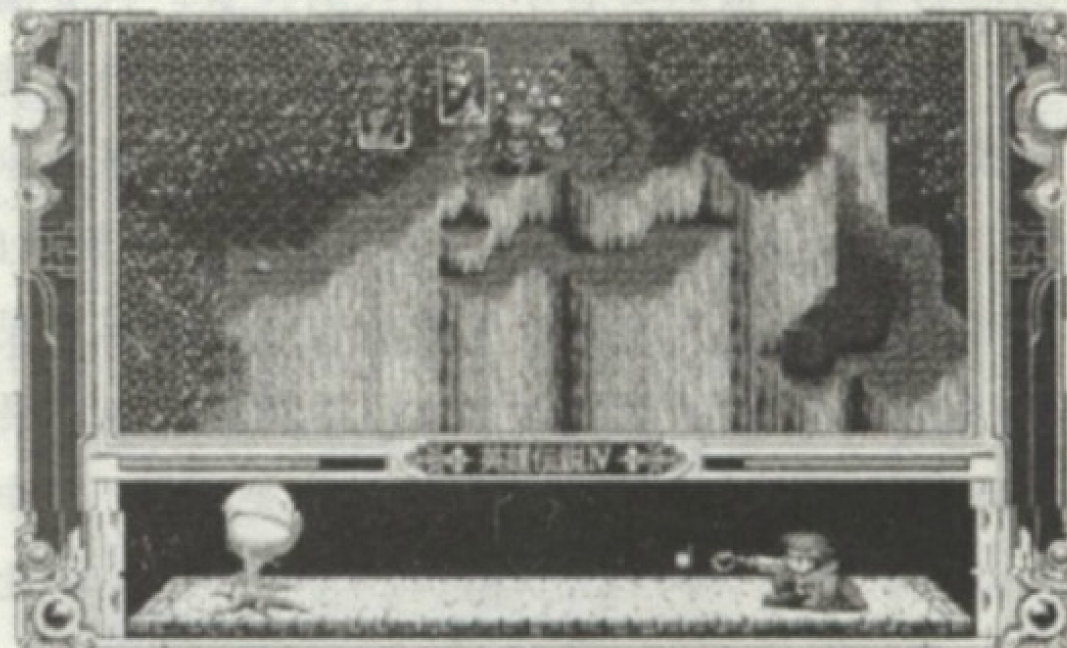
游戏印象

谈完了注意事项，我想说说对此游戏的看法。因为以前没玩过日式RPG，对它们没有什么认识，只听说《英雄传说》系列是日式RPG大作。这回的《朱红雪》不知是否能代表日式RPG游戏，如果是的话，那可就……首



先，此游戏又是一个迷宫加踩地雷式战斗的RPG游戏，因为游戏容量只有9M多，所以地图严重重复，常常使人有转回原地的感觉（这时世界地图就显得很重要），实在很烦。我想踩地雷式的战斗方式早已是广大玩家所深恶痛绝的了，但是《朱红雪》一如既往地死抱住不放，不知是什么想法。当欧美游戏界已经制作出像《暗黑破坏神》这样的动作角色扮演大作时，而日本的RPG游戏还用“踩地雷”来强迫玩家升级，这不知是技术上的差距、还是风格上的差距？不过现在战略游戏大都向即时方向发展，角色扮演类若不进行革新，迟早会被玩家彻底从硬盘中删除掉。

另外，游戏的情节实在是太老套了，无外乎魔王解除封印后引发正邪之争，当然游戏加入了一些感情因素，想借此煽情。但是，当我看到发生在一个“距离”很远的国度，一些有着怪名字的人物在各地穿行于一些很老套的事，是很难感动的。当然游戏后期的大迷宫也是严重挫伤玩家积极性的主要因素。当初玩“仙剑”走穿迷宫是凭着一种精神力量（另外那时也没有好的RPG游戏），《朱红雪》中的人物可没有逍遥大哥的号召力呀！



由于游戏是由TV GAME移植而来，画面采用640×480的16色分辨率，这种效果在电视表现还可以，但是搬到电脑上可就不行了。虽然美工很卖力，在动画和小图标方面做得很不错，但是游戏总体效果不能令人满意。其实RPG和SLG类游戏本来是PC上的强项，做此类游戏的公司多如牛毛，实力强劲的公司也不在少数，所以从TV向PC上移植RPG恐怕是费力不讨好。我倒觉得GAME BANK向PC上移植的《饿狼传说3》和《真.侍魂》很是成功，因为对战游戏在PC上本就不多，随着奔腾芯片的普及使得机器整体机能提升，处理格斗游戏游刃有余，所以这两款经典2D格斗游戏一推出就招来大批追随者。TV GANE向PC上移植可要瞅准方向啊！

总体来说，我感觉《朱红雪》比较适合爱玩PRG游戏、比较怀旧而且容易被感动的玩家，当然也得需要“大恒心、大毅力”。

制作公司		FALCOM	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演



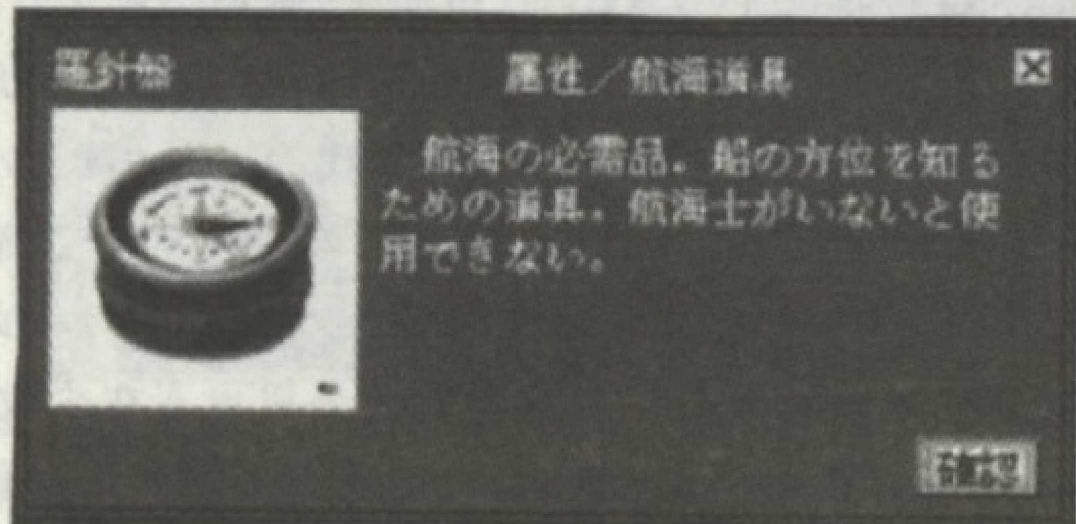
大航海时代Ⅲ



北京　罗曜



《大航海时代》系列一直是光荣公司常盛不衰的看家大作，虽然它不如《三国志》家族声势浩大，但在所有玩家的心目中，它依然有着不可替代的位置。只要看看《大航海时代Ⅱ》这个三年前出版的游戏至今仍然能够在各个游戏排行榜上叱咤风云，就可以知道它在玩家当中的"人气度"有多高了。任何人都不愿总玩老游戏的，因此所有"大航海迷"们的心里都盼望着能够早日见到《大航海时代Ⅲ》(以下简称为 SEA3)的英姿。也许是光荣的大牌游戏实在太多，也许光荣并未把 SEA3 当作他们近期的主打作品，不过，从质量来说，它却是足以让任何人挑起大拇指的。



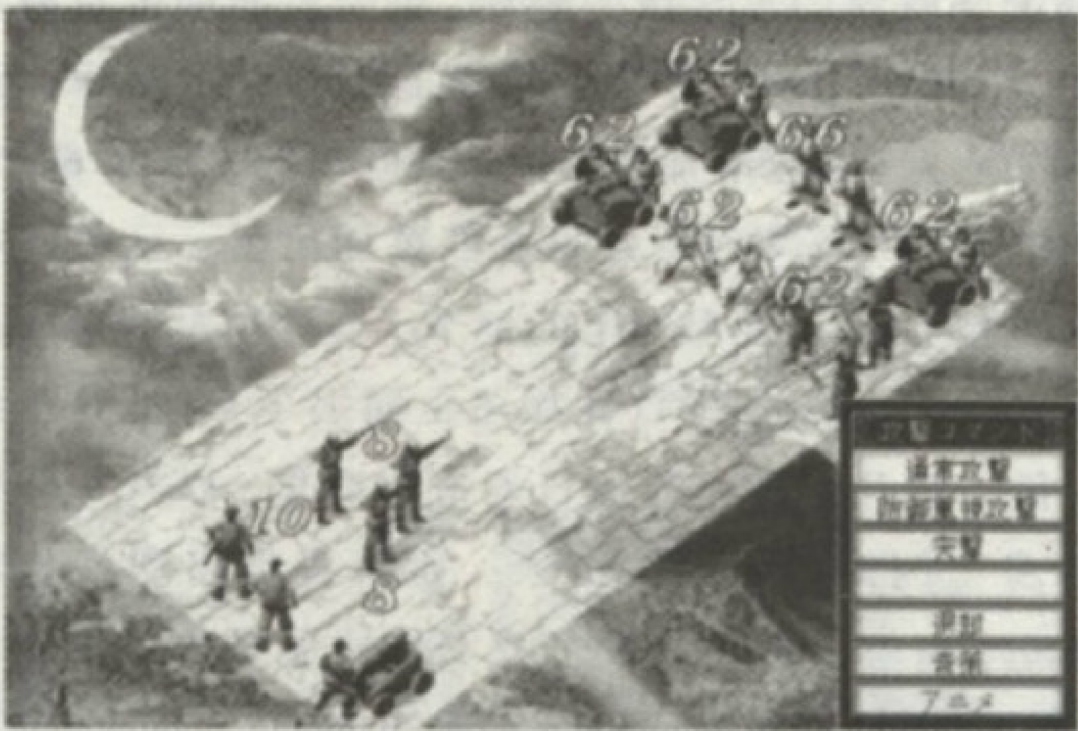
相对自由、几乎不受什么限制的游戏方式，周游世界各地、饱览风土人情，寻找神秘宝藏和未知的文明……这些在前两代中吸引玩家的特点在 SEA3 中被完整地保留了下来，当然，还有那条若隐若现的故事主线。与此同时，又增加了不少新鲜的内容，以致于有些"老航海家"在刚接触 SEA3 时都会有无所适从的感觉。主人公减少到了两位：一位是西班牙的发掘者，另一位是葡萄牙的探险家。为了弥补主人公数目的减少，游戏能让玩家自己登录新的主人公，并在一定范围内决定他的各项参数，还可以在用其中一个人物玩游戏时让其他的登录人物加入游戏，很热闹（这显然是借鉴了《三国志》的作法）。在 SEA3 中引入了职业这一重要的概念，共有四种职业：探险家（擅长于发现未知航路）、发掘者（擅长于发现未知遗迹）、生物学家（擅长于发现未知动植物）和征服者（擅长于发现未知文明），从事某一项职业就基本决定了你一生的发展方向，如果你打算去干不属于自己职业范畴的工作时，你会发现那是非常困难的。比如说，让一个探险家去寻找一种传说中的植物，除非他有过人的耐心和非常好的运气，否则十有八九会空手而归。

人物的参数大大增加，其中还包括诸如医学、神学和多国外语在内的多项技能。所有的技能均可以通过在各地的教堂和技能训练所中学习来提高，不过学习可是要花时间和金钱的喔。掌握了技能，除了对冒险和战斗有帮助之外，还可以使你多读一些书。在 SEA3 的城镇中，多了"图书馆"这一建筑，通过在图书馆中读书，你可以知道许多奇闻轶事。读书需要特定的专业知识，而且有的书是用不寻常的外国文字记录的，你还必须掌握这个国家的语言文字。只有在图书馆中得知了某件事之后，才可以向贵族、学者或是 NPC 去申请验证此事，可以得到雇主的物质援助，事成之后，还可以得到一笔酬金，雇主对你的亲密度也会提高。



SEA3 的难度比前作有了大幅度的提高，主要表现在以下两点：(1) 城市和古迹的分布不再是沿着海岸线及河流两岸，而是散布在地图的各处，且有时必须走得

很近才能发现。这带来的后果就是,如果你不知道自己要去地方的经纬度或确切位置,是很难找到的;(2)除了西欧、北欧和地中海中西部的一些城市外,其它地方城市的居民都会把你当作异族,不放你进城。进城的方法有三种:交涉(成功的话可以通过给钱进入城市)、掷硬币(输了的话有可能会没收掉身上所有的钱)和战争(只能在从陆地进入时使用)。如果想要使船队进港补给的话,只能使用前两种方法了。在船队的食水消耗殆尽时,周围的港口又不许你进入,这时可真是"上天无路,入地无门",惨得不能再惨了。



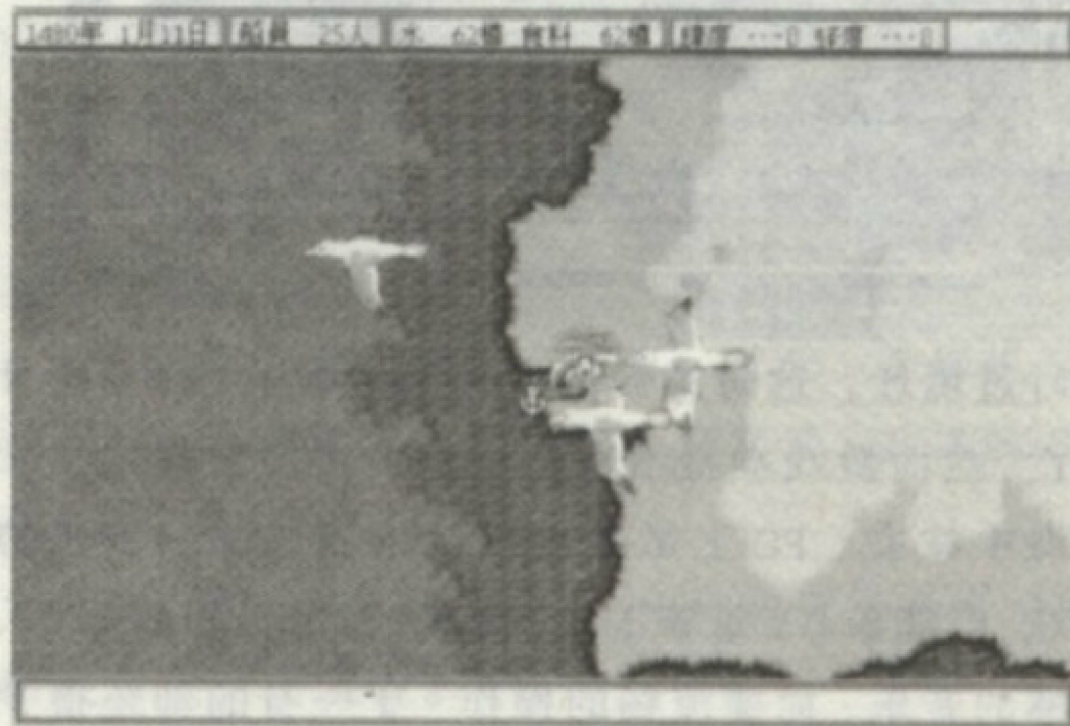
与前两代《大航海》最大的不同就是:SEA3推翻了"仅仅把航海作为游戏发展的主线"这一传统,更加入了"陆地探险队"这一新鲜的内容,而且从重要性上看,陆地部分不仅不弱于航海部分,甚至在有的时候,还要强于航海。因为如果你打算去散布于内陆地区的众多古迹及城镇的话,就必须采用"探险队"的方式。组成探险队的方法有两个,一是船队进港后从城门走出去,二是船队靠岸(而不是进港)后船员登陆。探险队由你的全部船员组成,战斗时也是大家伙一块上。陆地探险时,每一天的金钱消耗极大,你必须随时注意自己的钱袋,一旦钱花光了,船员们就会发生哗变,此时就要看你的武功是否能弹压得住了。即使是钱没花完,如果探险队待在野外的时间过长,也会引起船员骚动的。

在战斗方面,SEA3比以前的《大航海》简化了不少,除了船只移动可以由你控制之外,开炮、射击和肉搏完全是由各条船自动进行的,所以战斗效果完全由你的"武力"、"炮术"和"射击术"这三项指数决定。不过需要注意的是,SEA3中引入了"撞沉"这一概念,当心你的船被直冲过来的敌舰撞上。与此同时,陆战倒要好玩一些,与土著部落作战时,他们的酋长甚至会祭雨来攻击,煞是热闹。



在细节上,SEA3做得十分到家。以往最为烦人的"补充食水",现在只需按一个键就可以自动加满。船员和弹药的分配也统统由电脑替你做了。探险时不时会遇到一些小插曲,都以一小幅动画来表示,如流星闪过、毒蛇咬人、流沙危险等等,调剂一下气氛,十分有趣。另外还有7个智力游戏贯穿在故事情节之中,每一个都不是很难,但你又不可能轻易地解开,试试挑战一下自己的智力吧。全部人物肖像由真人照片经过数字处理得到,很精美。自然,WINDOWS95+DIRECTX带来的优质画面也是在意料之中的。

最后,不得不提一下SEA3中的两个瑕疵:一是不能随时存盘,二是探险时采用"踩地雷"的遇敌方式。这两个玩艺都是日式游戏的特产,也是最令人不可理解的讨



厌东西(目的何在?为了增加可玩性?只是让人烦罢了),以往光荣从来不采用的,不知为何这次会用在SEA3上。

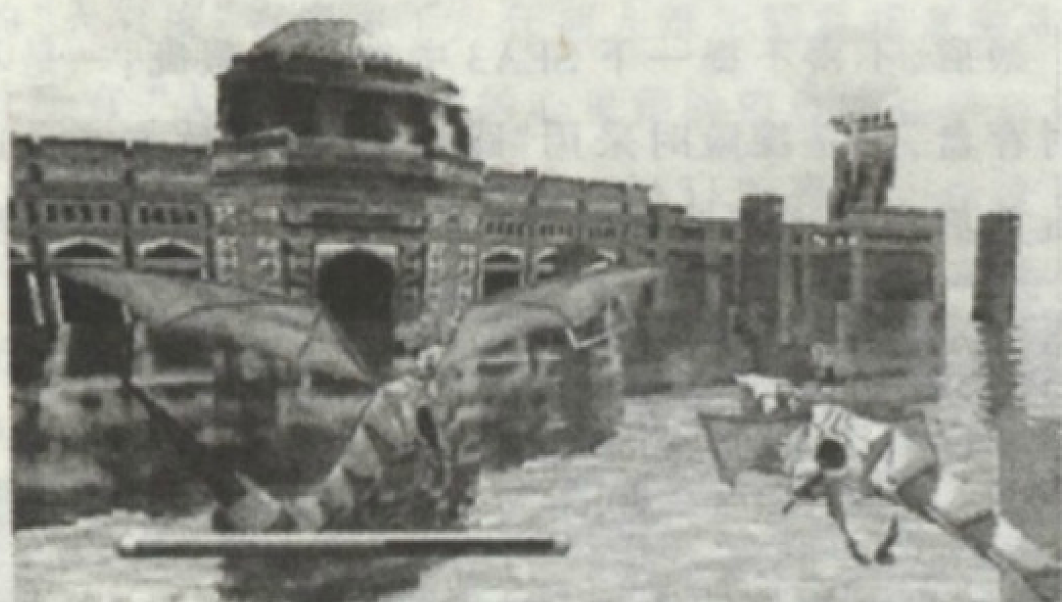
无论如何,尽管有这两个毛病,SEA3仍然是近期可以玩到的最好的模拟游戏之一,所有"大航海迷"们,特别是追求难度的朋友们,可不该错过它哟!希望你们能从中得到快乐!

制作公司		光荣(KOEI)	
载体	光碟	系统	日文WIN 95
语种	日文	类型	模拟

北京 陈雷



第一次见到《飞龙骑士》,还是在两年以前北京电视台的《电脑时代》节目里。当时还在使"慢慢"的486的我,对于那一刻展现在眼前的CG效果,简直惊诧到了目瞪口呆的地步;一方面我很难相信电视游戏的画面质量已经"进化"到了这种地步,另一方面也很不情愿看到自己钟爱的电脑游戏在图形机能方面被游戏机落下这么多……



时过境迁,这份感慨已经渐渐随着PC的不断升级而消亡,然而游戏本身给我留下的良好印象却始终无法从脑海中抹去。PC上虽然也曾经出现过许多出色的射击游戏,但能象《飞龙骑士》一样集"美伦美幻的图形、澎湃震撼的音乐、简捷流畅的操作"于一身的却还很少很少。于是,自SEGA宣布加盟PC游戏阵营之日起,我就一直在期待着这款大作的早日移植。

终于,在今年一月份,SEGA制作的WIN95版《飞龙骑士》在PC上正式登场了!

虽然自土星版的发售已时隔两年,虽然自SEGA加盟PC制作也过去了一年,但也许正是因为这种时间上的充裕,所以现在展现在我们眼前的《飞龙骑士》,设计会如此精良、移植度才会如此之高。它无疑是迄今为止所有SEGA制作的PC GAME中最出色的一个。游戏的画面、音乐、音效、操作都被原汁原味地保留了下来,没有进行任何缩水,甚至在某些环节还得到了加强。对于广大电脑玩家来说,《飞龙骑士》绝对算得上是"迟到的春天"。

游戏的图形可以说是各个卖点的重中之重。原本就曾经大受好评的土星版的画面,由于机能和电视解晰度的限制,其实才使用了320×240的256色分辨率。而这次SEGA为PC版增加了640×480的256色和640X480的64K色的显示模式,效果自然更加出色。一些原本无法在低解析度下展现出来的细节,被SVGA的画面刻划得淋漓尽致;敌人之间(比如飞虫同蝎子)外壳纹理的差异,每一关开始主人公面目表情的变化,以及各种机甲目标身上闪烁的金属光泽……都逼真地出现在我们的视野里。高解析度和高发色数不仅使前景角色更加清晰生动,游戏的背景画面也异常柔和流畅,你很难在那些浮光掠影的流云和浪涛的贴图上发现色阶和锯齿的痕迹。有了强大的绘图引擎作支持,SEGA的设计师把许多足以用"壮丽"来形容的自然景色逼真地展现在我们眼前;波涛汹涌的大海、一望无垠的蓝天、风沙滚滚的沙漠……为了使游戏的画面尽善尽美,《飞龙骑士》中还加入了天色的变化,在漫长的征程中你将感受到白昼的冲动、黄昏的怅然、还有暗夜里的危机四伏……由于使用了DIRECTX下的DIRECT 3D引擎对游戏进行加速,因此游戏中大量出现了诸如"雾化、透明色"等非常高级的



绘图手法,使游戏中许多火光冲天、硝烟弥漫的场面得到了非常真实的渲染。整体来看,《飞龙骑士》很注重画面的整体效果,游戏的每一关均以一种背景色调为主,同时在前景物体的配色上强调反差和对比。这样既突出了整体的和谐,又不失局部的鲜艳,还可以在相同分辨率的情况下减轻硬件的负担,提高游戏的速度。

一些技术的、外在的东西也许可以说清,但那份面对蓝天碧海自由翱翔的感觉恐怕只有玩过的人才可以

体会得到。《飞龙骑士》是一款足以在视觉上给你震撼的游戏，真的，至少我自己每次看到它时，胸中都会产生一份豁然的感觉。

曾经玩过SEGA制作的PC游戏的玩家大概都有一个共同的感慨——这些游戏对硬件的要求太高。从当初《VR战士》的"建议PENTIUM-133+16MB"开始起，SEGA制造了一个又一个的"恶梦"。前不久发售的《世嘉拉力赛》更是疯狂地喊出了"强烈要求PENTIUM-166"的口号（然而即便在这种配置下，游戏仍然会比较明显地跳格）。究其主要原因，除了高分辨率、高发色数对硬件造成的实实在在的压力以外，SEGA对PC机能吃的不够透也是一个不可忽视的重要原因，以PENTIUM-100每秒10万个多边形描绘速度，加上S3TRO64V+每秒至少2000K左右的像素填充率，其实这个档次的PC可以



表现出相当不俗的图形处理能力，关键要看软件设计者如何充分调动这些机能。随着移植的作品越来越多，SEGA似乎已日渐找到了在PC上制作游戏的感觉。回首一年间的数款节目，不难发现在硬件要求提高的同时，游戏的质量也在不断地提高，这种趋势在《飞龙骑士》中得到了最充分的体现：游戏的最小配置仅为"PENTIUM-75+8MB"，在这种配置下使用VGA分辨率已经可以进行得非常流畅；对于640×480的256色显示模式，游戏只要求PENTIUM-100级的CPU，虽然还会有轻微的丢格，但已不是很明显；对于那些拥有PENTIUM-133级CPU+高速显卡的玩家来说，大可以尝试一下640×480的64K色的发烧级效果了。如果这种模式下每秒20帧左右的刷新速度仍不能满足你挑剔的眼光，那么640×480的256色分辨率下每秒30帧以上的画面流畅度绝对让你瞠目结舌。

《飞龙骑士》制作的另一个成功之处应是音乐部分。光盘上总共包含十首音轨，都是SEGA公司请专门的交响乐团录制的。每一首曲子都与游戏内容结合得非常紧密：或悠扬或阴郁，或轻灵或澎湃……其中尤以那段表现大海的曲调最为传神（个人看法），那份空旷浩瀚的感觉难以用语言形容。

最后说说游戏的操作。很多玩家在接触SEGA的作品时都会觉得游戏功能键设置得很怪，《飞龙骑士》也不例外。其实这只是一种不适应的表现，SEGA每一款游戏的热键都差不多，熟悉之后，还是挺方便的：

F3：暂停游戏。

F5：设置控制设备。游戏支持键盘、PC手柄（四键以上）、SEGA专用6键手柄。

F6：定义键盘、手柄的键位。

F7：游戏画面控制按钮。游戏不仅提供了3种分辨率模式，而且还允许玩家对游戏的贴图清晰度作出调整。对于那些机器实在"不提气"的玩家，甚至还可以将游戏设置为隔行抽色的显示模式，这种模式视觉上的清晰度虽然变化不大，但画面亮度会大大降低，看起来很不舒服。另外，游戏中主人公的飞行速度也是可调的。

F8：混音台。玩家可以调整游戏中各个声轨的音量等。

对于使用手柄的玩家，游戏中缺省的左右转身键（不是控制飞龙左右运动的方向键）恰好与它们在手柄上的左右位置相反，玩家应注意调整，否则游戏中很容易手忙脚乱。另外一项容易被忽略的功能是当主人公的枪标移近敌人周围时，按住发射键蓄力，它会自动锁定多个目标，这时再松开就会发射出强力攻击，在遇到成群的敌人和弱点隐蔽的BOSS时，是非常有用的制胜法宝。

上面说了很多《飞龙骑士》的优点，下面却不得不诚恳地批评它几句。

首先，游戏不支持存盘功能。对于一个爆机至少需要两小时，且难度相当不低的动作游戏，这样的设计显然是非常"残酷"的。

其次，游戏中敌人的种类、出现位置都是固定的，重复游戏时缺乏可玩性。

另外，游戏中武器种类太单调，作为射击游戏这是大忌。

……

但无论如何，《飞龙骑士》都是近期一款非常值得一玩的好游戏。

不同于QUAKE的恐怖血腥，也不同于DESCENT的"天旋地转"，《飞龙骑士》把高质量的射击游戏溶入了明丽的景色和动人的音乐中，玩家的大脑也许很紧张，心灵却可以在游戏中得到充分的放松。

制作公司		SEGA	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	射击



人类天性中大概都有对速度的一种渴望吧！当周围景物以难以想象的速度向后退去时、当风声在耳边呼啸时、当我们将所有的一切都抛到脑后时，世界仿佛也在我们的手中一般……也许正是人性中的这种渴望才有了那个吸引了数以千万计人喜爱的运动——赛车，才有了无数狂热的赛车迷们，才有了用来满足那些光看不练人们的赛车游戏。当然，最后才有了我们这篇小小的关于电脑赛车游戏的文章了。如果你对赛车游戏独有一番钟情的话，那就不妨细细地看下去吧。



在我们的印象中最早的一款赛车游戏大概就要算是《莲花赛车》(Lotus Racing)了，它靠着极其简单的贴图、并不算真实的设定以及在当时独有的回放功能而一举成名。随着近年来电脑技术呈几何级数的发展，高性能的CPU芯片与图像处理能力极强的3D加速显示卡等电脑硬件机能的大幅增强，为电脑赛车游戏的飞速进步奠定了基础。如今，这些在速度上较劲的游戏不但画面日趋精美，赛道日趋复杂，拟真度日趋增高，游戏时所带给人的快感也越来越强烈。从名车系列的《极品飞车》(Need For Speed)到模拟F-1大赛的《世纪金冠军》(World Circuit Racing: Grand Prix)系列；从极注重娱乐性的《劲爆实感赛车》(Screamer)系列到自由度极高的《云斯顿赛车》(NASCAR)系列；再加上移植自街机的《梦游美国》(Daytona USA)与《世嘉拉力》(SEGA Rally Championship)，现在的赛车游戏可以说是令人眼花缭乱、目不暇接了。由于篇幅以及国内玩家对其熟悉程度，我们在这里只选出四款十分具有代表性且大家比较熟悉的赛车游戏：名车如林的《极品飞车特别版》(The Need For Speed Special Edition)(以下简称NFSSE)、以赛道风景优美华丽而著称的《劲爆实感赛车II(Screamer II)》(以下简称S2，这款游戏国内已有了代理，不过将名字译为了《97赛手》——实在不怎么的，所以文中我们还是沿用港台地区的译名)、具有空前拟真度的《拉力越野冠军赛》(Network Q RAC Rally Championship)(以下简称Rally)以及在未来的钢筋森林里你追我赶的《生死赛车(POD)》(以下简称POD)来进行一番比较评析。怎么样，各位车手们准备好了吗？3—2—1，GO！！

画面流畅度

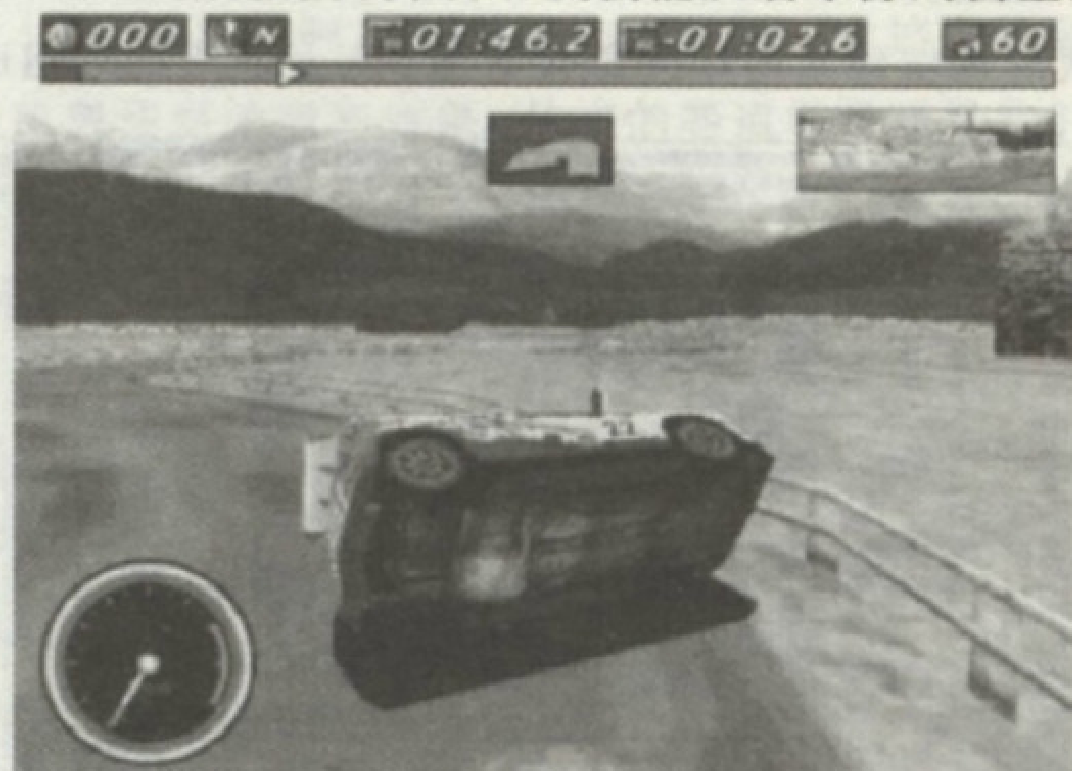
毫无疑问，流畅度应该是赛车游戏的第一生命。这一点前三者都做得相当不错。Rally的缩小画面以及S2的低解析度在486机器上都能达到可以接受的程度，而NFSSE将一些有关图素精细程度的选项调低后也能换



来跑得十分顺畅的画面。这大概是由于 NFSSE“出道”比较早，所以为486的玩家考虑较多的缘故吧。不过一切换到高解析后，三者的差距就显而易见，NFSSE 将所有选项升至最高后，在 P133 上表现得十分出色，但其代价是画面的精细明显不及另两者。即使将车辆的 Detail 开至最高，车辆齿轮状边缘依然清晰可见。S2 640×480×64K COLOR 的最高解析度固然能将游戏画面刻划到登峰造极的地步，但是这样即使在 P133 上也难免出现画面严重跳格的现象（噢！难道真要我升级到 Pentium 200+MMX……不过话又说回来，若真有这样的豪华机器能使画面的精美与行车的流畅并举，那么 S2 的画面效果的确将是最好的）。在这方面表现相对出色的也许应是 Rally，它在 P133 上全屏幕高解析、选项全开后的流畅感也能让人十分满意，而其精美的画面的确要较 NFSSE 更为出色。由于 POD 是专为 PENTIUM 与 WINDOWS95 设计并基于 MMX 技术而制作的，所以我们也不可能奢望它能在低配置机器上一展身手。但它在 P133 上的换页数却达到了令人满意的程度，其速度感在这四款游戏中可以说是无以伦比的。唯一令人遗憾的是其赛道远景的即时贴图速度有些跟不上飙车的速度，这样就会导致玩家在高速飙车时无法视远景判断赛道的走向，遇到九十度的急转甚至会出现面前突然长出一堵墙的奇特情景。可惜我们囊中羞涩，实在负担不起那块令人垂涎欲滴的 MMX 芯片，所以无法看到 POD 在 MMX 上是否会对此现象有所改善。

赛车&赛道

既然是以赛车作为主题，那作为主角的赛车自然就不能忽略。S2 为玩家共提供了四个车队各四辆赛车。虽然算起来要有十六辆的庞大数量，但略一深究却会发现除了标志与颜色不同外，每个车队的四辆赛车并无其他异处。说实在的这一投机的做法实在有欺人之嫌。而四个车队的设定使得比赛时只有四辆赛车同时竞技，这样唯一的好处大概就是哪怕你开得再臭，也是第四名……Rally 在这方面做得中规中矩，有六辆选自真实比赛中的越野赛冠军车可供玩家选择，其性能虽小有差别，但总的来说车辆的选择对比赛的胜负并无太大的影响。POD 所提供的都是天马行空的未来赛车，颜色灰暗且钢铁感十足。八辆奇形怪状的铁甲赛车奔驰在钢铁森林之间，相互挤撞着迸出火花，这样的情景相信大家都颇为向往吧。八辆赛车也有着各自的特性，有的速度奇快但刹车性能却奇差、有的扭力出色却容易打滑。最令人意外的是如果你对赛车的这些性能不甚满意的话，POD 还允许你自行调整赛车的各项数值，以对付游戏中各种设计刁钻的赛道。当然，在赛车方面做的最为出色的则非出自名车系列的 NFSSE 莫属了，包括法拉利 512TR、波尔舍 911、马自达 RX-7 在内的八辆超级名贵跑车令车迷们大呼过瘾。由于有美国著名汽车杂志 Road & Track 提供的所有数据资料，所以我们能从名车陈列橱里的影



片、照片、数据中了解到包括赛车的历史、技术数据以及外形在内的所有情况。而且如果你取得了锦标赛的第一后，还会出现一辆无论是速度还是外形都 Cool 极了的 Warrior 子弹车供你驰骋。

NFSSE 的赛道里该有的都有，均属意料之中，所以说 NFSSE 在赛道方面既没有什么可让人抱怨的，也没有什么可让人十分激动的。八条赛道中既有象 Rusty Spring Raceway、Burnt Sienna 这样的封闭式赛道，也有象 City、Coastal 这样的开放式公路。赛道四周的景色较为丰富，如在 Coastal 比赛时你可以一边开车一边欣赏旁边的海岸美景，而 City 与 Transtropolis 的城市风景、Vertigo Ridge 的险峻山路都将给你带来另两种截然不同的感受。至于赛道本身则将重点都放在了弯道的设计上，相对较少考虑赛道在立体上的起伏。令人头痛的是 NFSSE 在每个赛道的最后都会设计一个或数个较具难度的弯道（每次我在比赛前半程的领先都在此消失殆尽了，呜呜……）。当你夺得锦标赛冠军后，还会出现一条奖励的赛道 Lost Vegas 与所有九个赛道的镜射版，真是相当有趣的设计。S2 中赛道的风景应该是这四款游戏中最出色的，其花俏的天马行空般的场景设计令每个见到它的人都会目瞪口呆！当你飙驰在英国乡村欣赏着由小桥、农舍构成的典型欧洲小镇时，一群雪白的信鸽迎车飞过；当你以飞快的速度将狮身人面像抛到车后时，决不会怀疑你正在古文明发源地之一的埃及；加州的都市建筑，芬兰的皑皑白雪以及穿插在各个场景之间的直升机、电车、飞船，这些都足以让 S2 在场景的丰富上可以与街机相

提并论了。POD总共提供了十六条跑道，是这四款游戏中最多的。也许是因为游戏的背景设定在未来，所以尽管其场景变化非常多端，但大都是钢铁质感的物件，实在很难说清赛道究竟是些什么，有时让人看得实在有些不知所云。不过幸运的是POD的设计者显然将心思都花在了赛道本身。这个游戏的赛道设计绝非传统的单向唯一跑道，而呈现出了前所未有的复杂化和立体化，从起伏的跳坡到大回环的急转弯道，从上下两层的跑道到



相距甚远的断崖、从暗藏隐密的近道到使人误入歧途的岔道，这一切的一切都表明POD在赛道上是四者中最优秀的。当你爬上一个高坡，突然发现前方竟是一个断崖！于是不得不硬着头皮奋力向前，在一阵颠簸振荡中险险地降落在数个车身外的断崖对面时，心中的那份激动、兴奋与后怕绝对是在其它三款游戏中找不到的。最后我们要提一提Rally的赛道：说实在的，Rally的赛道是这四款游戏中唯一让我们有种昏昏欲睡、乏味感觉的赛道。不过这句评价并不是对它的贬低，相反我们认为：从某种程度上说，这正是它的魅力之所在！至于其原因嘛，哈哈…… 请恕我们在此先卖个关子，容后再提。

操作

如果一款赛车游戏的操作不佳，不能给玩者带来得心应手的感觉的话，那么即使它有再漂亮的图形、再别出心裁的赛道也是白搭，也不能算是一款成功的赛车游戏。起初我们就觉得S2似乎就有这样的一些趋势——尤其是对于新手而言。由于S2特别注重车辆在高速行驶时的侧滑现象，所以当使用键盘时只要轻轻地按下向左或是向右，车子的后轮迅速打滑、甩尾，而整个车身也就随之撞向了旁边的山壁。通常一个新手往往会在开了半个小时后，他的爱车还只是在赛道两壁之间撞过来撞过去。幸好S2在用GamePad的操作效果还能接受，一般稍稍努力后，掌握行车转向的诀窍之后，玩家还是能享受到它的乐趣。换句话说，在换成手柄与付出较其他赛车游戏更多的练习时间后，S2在操作上的缺陷将会有所弥补(噢，对了，还有一个好消息与一个坏消息。好消息是听说用Thuster Master T2型赛车专用摇杆的话，成绩能轻易地提高五分之一；坏消息则是我们在国内还没见过有这种终极赛车摇杆出售，即使有的话，其不菲的价格相信也不是学生族能承担的)。NFSSE与Rally的操作感都比较拟真，如果你善用换档、刹车，做出几个高级的甩尾动作并非不可能。而POD的赛车都是未来型的，因此也就没有什么拟真可谈，虽然其速度感是最出色的，但这毫不影响它在转向上的优秀表现。你只需略加练习并背熟赛道(这点极为重要，因为正如前面所说的，POD的赛道是极其复杂的)，用键盘能飙出第一名的成绩是易如反掌。

音乐＆音效

虽然并非绝对重要，但音乐与音效在赛车游戏中也不是可有可无、无足轻重的部分。下面就让我们来看看它们在这四款游戏中的表现吧。

什么音乐类型最适合赛车？相信对于摇滚这个答案没有人会反对吧。在NFSSE、S2与Rally的比赛过程中，游戏分别提供了8首、8首与6首摇滚乐曲。而后两者更是使用了CD音源，并提供了点唱机使玩家可自由选择爱听的曲子。相比之下NFSSE的曲风比较“硬”；而S2则带有一些电子音乐的风格，节奏感较强；至于Rally，个人认为其中的几首是极好听的，我们在写这篇文章时CD机里放的就是Rally的篇头曲；POD的表现在前三者的比较下就相形见拙了，不仅比赛时没有音乐，连在选单画面时也是如此。



这四款游戏中的音效都是半斤对八两——差不多。从马达声、碰撞声到出发时的语音，套用前面的一句话：该有的都有了，但也没有什么出人意料、值得高兴的地方。

联线

在如今这个网络时代，如果没有联线功能的话……，那可就太落伍了！那么这四款游戏又是如何在这方面追赶潮流的呢？



S2在延续一代的支援局域网、最多只能四人同赛外，还增加了支援两台电脑SerialLink对战以及在同一台电脑上分屏作战，可惜的是仍不支援Modem联线。Rally则只支持IPX局域网，不过它能让八人同时参赛，这恐怕是它唯一超过S2的地方了。POD也允许两人在同一台机器上分屏游戏，同时它还支援二到四人通过Serial Link或Modem对战，如果有局域网，POD也能让八个人同乐。至于NFSSE情况就有些复杂，NFSSE有DOS版与WIN 95版之分，其区别就在于DOS版只支持Serial Link与Modem对战，而Windows95版则增加了IPX Networking，其中又分为DOS Compatible IPX Connection、Winsork IPX ConnectionFor Directplay与Winsork TCP Connection For Directplay三种，实在是够复杂的了。

特色&结语

该谈的都已谈了，该比的也已比了，但这篇文章还没有结束，远远没有结束。

每一个游戏都不可能照顾到每一个玩家在每一个方面的需求，正如生活中没有一个人能样样精通一样，但只要它们在某一方面做到优秀，满足了一部分玩家在这一方面的需求，那么它就是成功的！——至少我们是这样认为的。值得我们欣喜的是这四款赛车游戏都做到了这点。

NFSSE无论在娱乐性、声光、操作上都是中上之作，并没有什么十分经典精彩的上上之处，但它却有一个极其突出的闪光点——那就是它的赛车——八辆名贵的超级跑车圆了无数车迷心中的一个也许是永远也无法真正实现的梦想。而详尽的影带、照片、数据资料也使得众多的收藏迷们为之如痴如狂。正是由于这一点，才使得NFSSE从一个好游戏上升到了一个经典游戏的高度。如果说它是赛车游戏史上的一个里程碑的话，我们想并不过分。根据最新的消息，其续作《极品飞车II》即将上市，而其中又将有八辆包括法拉利公司为庆祝成立50周年而推出的价值500，000美元的纪念型跑车F-50、福特公司的最新车型FORD GT 90在内的最新超级跑车及其所有的影像数据，看来EA对当初NFS成功的根源真是了如指掌。

S2的侧重点则与NFSSE完全不同，它追求的是如同街机般华丽的声光效果。从它的赛道场景设置我们就可以明明白白地看出这点。S2让你在飙车过程中体验到从冰天雪地的芬兰到楼宇四立的加州、从古堡农舍的欧洲古国英国到热带丛林中的哥伦比亚这些世界上最具代表性的风景，让你的视觉在整个比赛过程中得到极大的满足，在这一点上尚无一款赛车游戏能出其右。在注重声光效果的同时，S2也没有忽略比赛本身，最明显的证据就是它采用了类似街机上的“落后者优势”系统，也就是说越是落后的赛车，越是能得到更快的速度，而这在速度表上是看不出来的。这一设定避免了强者越强、弱者越弱的发生，使得游戏的激烈程度更为加剧。而它也在一定程度上弥补了它只有四辆赛车参赛与操作感略差的缺点。

POD的切入点则又与前两者有所不同，它追求的既非赛车本身（对于未来型的赛车，相信还不会有多少发烧友）、也非华丽的声光效果，它追求的是比赛的本身：即车辆的速度，与对手之间的对抗以及赛道的复杂上。从这一点上来说，POD更接近于赛车游戏的初衷。由于采用了先进的技术并在某些方面作了必要的删减，使



得POD在游戏时的速度要明显快于其他三款游戏，因而使我们在游戏时对速度的追求得到了最大限度的满足，而对你的反应力要求也随之达到了一个新的层次。游戏中的对手都是极具攻击性的。当它落后你时，会不惜靠撞击你来减慢你的速度；当它领先你时它又会尽力拦住你的去路。因此整个比赛通常都是在碰撞中度过，尤其是在道路狭窄竞争激烈时更是如此，而复杂的赛道

又将考验你的判断力与记忆力。当你以无与伦比的速度灵巧地穿梭在三辆对手车中；当你全速冲上高坡、越过断崖、在空中与对手一阵碰撞后安稳地着地并成功地超过它；当你巧妙地运用你对赛道的熟悉与老练的碰撞迫



使对手熄火；当你在最后的0.01秒超过对手冲过终点，POD最大的游戏乐趣便淋漓尽致地被你发挥到了极限。

最后让我们来看一下Rally，当然，前面的那个关子也将在此一并揭开。Rally追求的是什么？当然不会与前三款游戏相同。我们可以明确告诉你的是，Rally追求的是对越野拉力赛的真实模拟！Rally中总长近500公里的28条赛道是根据RAC越野拉力赛所有正式地赛程完整模拟的，由于Rally的比赛场地通常都是人烟稀少的险恶路段，所以不可避免地也将拉力赛中单调枯燥的赛道场景搬到了你的面前。这也就是为什么说Rally的赛道是唯一让我们有种昏昏欲睡、乏味感觉的赛道。而这种感觉与真实的拉力大赛的比赛感觉可以说是十分的相近：在单调的赛道与恶劣的天气之下，车手靠着过人的体力与惊人的耐力来应付各种突如奇来的情况，完成比赛并夺得冠军。正是因为Rally完美地模拟出了越野拉力赛的这种独特的感受，我们才会毫不迟疑地认为这正是Rally的魅力之所在。Rally不仅正确地模拟出了真实比赛的这种独特感觉，它在天气、地面与赛程上的模拟也毫不逊色：从雨、雪、雾到碎石地、泥地、冰地，各种各样的恶劣情况都随时随地考验着你的神经。赛车也会随着比赛的进行而有所损坏，尽管在某些路段比赛完后有一定的修理时间，但你还是要注意保养你的爱车。否则当下大雪时正好雨刷坏了，那你的挡风玻璃就会被满天大雪遮住；如果在晚上行车时车灯出错，那你只好摸黑前进了。Rally不仅精确地模拟出了车辆状况对赛程的影响，一切可能影响到比赛的情况它也都考虑到了，当你开完一条长达二十几公里、用时将近半小时的泥浆跑道后，看着已积满了厚厚一层泥沙、伤痕累累的爱车时，你就会觉得真实的拉力也不过就是如此了。尽管赛道有些单调乏味，但多变的天气、路面，充满了互动的比赛过程却会使你无时无刻不绷紧你的每根神经，而与此同时它也完完全全地达到了它的目的：真实的模拟。

到这里，这篇文章也快要结束了。其实还有一些不错的赛车游戏由于客观原因而不能为大家介绍，如《世纪金冠军》系列、《印地赛车》系列、《云斯顿赛车》系列等，请各位多多包涵。对于本文所评析的四款游戏到底谁优谁劣，大家大概会和我们流星雨工作室内一样仁者见仁、智者见智（其实就是因意见不一而大打出手，“扔”者见“扔”、“掷”者见“掷”罢了）。但不管怎样，速度，就是我们的生命！这句话是一定不会错的了。

OK, See You Next Time. BYE!

附表：

英文名称	NFSSE	SCEAMER Ⅱ	NRRC	POD
中文名称	极品飞车特别版	劲爆实感赛车Ⅱ	拉力越野冠军赛	生死赛车
制作公司	EA	VIRGIN	EURO-PRESS	UBI SOFT
操作系统	DOS WIN 95	DOS WIN 95	DOS WIN 95	WIN 95
流畅度	可	可	尚佳	佳
赛车	8辆正式跑车+1辆隐藏赛车	4个车队4种车	6辆越野冠军车	8辆未来型车
车辆调整	无	少	多	少
赛道场景	尚佳	佳	单调	尚佳
赛道设计	尚佳	尚佳	尚可	佳
拟真度	尚佳	可	佳	
操作界面	键盘 摇杆	键盘 摇杆	键盘 摇杆	键盘 摇杆
操作感	尚佳	不佳	尚可	尚可
音乐	MIDI	CD音源	CD音源	无
音效	有	有	有	有
多人方式	区域网络 双机连线 MODEM	区域网络 分屏 双机连线	区域网络	区域网络 分屏 双机连线 MODEM



在游戏中按下CTRL+F1键,然后输入:

Make it so:每个领地的钱加5000,各资源加100。

FRODO:完成所有研究中的项目。

GHOT1:所有领地人口达上限。

TOUCH:看游戏中的动画。 北京 盛风

冒险九号
9

在游戏中键入以下内容就可跳关:

LOBBY:大厅(The Lobby)

DRUM:鼓室(The Drum Room)

Hall:T型大厅(T-Shaped Hall)

TAPESTRY:壁画室(Tapestry Room)

GARAGE:车房(The Garage)

CHASM:裂缝(Chasm)

DALI:达利画房(The Dali Room)

ATTIC:阁楼(The Attic)

CELLAR:地下室(The Basement)

VRROOM:缪斯机房(Muse Machine VR Room)

JUNGLE:丛林(The Jungle) 北京 盛风

神奇传说

在战斗场面,角色一览表的装备栏中,任选一角色后卸下任一装备,再进入道具栏的画面,鼠标直接点选贩卖指令,即可贩卖不等的金钱,反复使用此秘技即可获得无限金钱。 北京 盛风

魔星大战略

天网
SKYNET

按下ALT+\键后再按下以下密码:

GARBLE:启动作弊模式

SUPERUZI:得到超级UZI

WHOAMI:自己的名字

VERSION:版本信息

ICANTSEE:展示view screen

ARNOLD:得到全部武器

NITROUS:不限制时间

SLUGS:更多的武器

TARGET:锁定目标

WILLNOTSTOP:无敌模式

ILLBEBACK:任务结束 北京 盛风

三国志孔明传

在游戏中连按R键,等级就会一直升,不过最多只能升到70级。 北京 暗黑之龙

VR特警
VIRTUA COP

先把控制方式设成键盘,上下左右及装填键则是你自己的设定。

在SEGA画面:按住装填键不放并按下上、下、左、右。

在AM2画面:按住装填键不放并按下下、上、右、左、上、上、左、右。

以上操作如果正确的话会有装填的声音出现,成功后永远有效。这样在菜单处会有Ranking Mode、Freeplay、9 Difficulty levels、Options额外菜单、Japanese Language、Mirror Mode、Gun Select(游戏中按下F3键暂停后,按下装填键选择你要的枪支种类,其中包括一支不用子弹的机关枪)。 北京 暗黑之龙

天晴传

在战斗中让你的某一样道具少于你的队员数,让你

的队员使用此道具超过它的数量，结果是不减反增，举个例子，复命丸还剩一个，在一个回合中让两名队员同时使用它，回合结束后你会发现复命丸有65535个。

北京　暗黑之龙

足球97
FIFA 97

先选新加坡队参赛，在进行游戏时按下以下按键：

KELONG：使用秘密队员

LAOCHIAO：得到多一些队员

CANTONA：使队员传球给旁边队员抽射

北京　暗黑之龙

绝地战士

在游戏开始画面处按下CTRL+SHIFT键不放，输入CHEAT启动作弊模式，再输入以下内容：

CTRL+E：在下个任务结束前加1000点经验值

CTRL+C：给1000元

CTRL+N：跳到下个任务

CTRL+A：所有武器

在游戏进行时按下CTRL+SHIFT键不放，输入CHEAT，再输入以下内容：

CTRL+P：人员返回上次所在点

CTRL+R：将军所在队的生命、护甲能源全满

CTRL+M：清除（召回）所有怪物

北京　暗黑之龙

冰球97
NHL 97

在游戏进行中同时按下SHIFT+WAGD启动作弊模式，然后输入下面内容：

F：造成打斗

I：造成受伤事件

H：主队得分

V：客队得分

P：一节结束

G：比赛结束

O：进入加时赛

T：使队员变小（当每次击中他且比赛停止时才可显示）

SHIFT+T：使队员变大

1：两分钟处罚

2：四分钟处罚

4：五分钟处罚

5：罚球

北京　暗黑之龙

极品飞车Ⅱ
NEED FOR SPEED Ⅱ

在主画面下键入以下单词，会得到很多意想不到的效果，如果成功，会听见“嗖”的一声。

使用隐藏赛道：HOLLYWOOD

使用隐藏车辆：FORD INDIGO（需加载“补丁”文件）

使用各种民用车辆：BUS、SEMI、BUG、VWFB、VANAGON、MIATA、BMW、MERCEDES、VOLVO、ARMYTRACK、SNOWTRACK、LANDCRUISER、QUATTRD、COMMANCHE

使用超级引擎：PIONEER

北京　陈雷

超级杰克龙

Cemetery：

SVZFKHGP

BXRFYHGP

ZVTCYHGP

Jungle：

KXVKRHKP

CVHCSHKP

SVKLPHKP

CVBLPHKP

Toonville：

RVTCSHGP

XVVBRHKP

Kung Fu Land：

YTCHPHKP

ZTDHPHKP

DXVGRHKP

Rezopolis：

GYVYRHKP

Planet X：

PZYPRXYL

北京　盛凤

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

名次	游戏	票数
1.	仙剑奇侠传	(1666票)
2.	命令与征服	(1290票)
3.	金庸群侠传	(328票)
4.	红×××	(146票)
5.	大航海时代Ⅱ	(124票)
6.	魔兽争霸Ⅱ	(90票)
7.	三国志英杰传	(84票)
8.	足球96	(70票)
9.	魔法门之英雄无敌	(68票)
10.	古墓丽影	(52票)

11－30名游戏排行榜

名次	游戏	票数
11.	三国志Ⅴ	(1010票)
12.	三国志Ⅳ	(1008票)
13.	炎龙骑士团Ⅱ	(924票)
14.	三国演义Ⅱ	(760票)
15.	红×××	(682票)
16.	文明Ⅱ	(672票)
17.	殖民计划	(550票)
18.	三国英雄传	(498票)
19.	极品飞车	(490票)
20.	美少女梦工场Ⅱ	(474票)
21.	古墓丽影	(444票)
22.	太阁立志传	(440票)
23.	傲气雄鹰	(430票)
24.	时空游侠	(410票)
25.	官渡	(408票)
26.	毁灭战士Ⅱ	(394票)
27.	毁灭公爵3D	(362票)
28.	轩辕剑外传——枫之舞	(308票)
29.	中国	(282票)
30.	无悔的十字军战士	(278票)



本期幸运读者的奖品是由北京超软科技发展有限责任公司提供20套《三毛流浪记》。



地址：北京市海淀区海淀路7号楼203

邮编：100080

电话：(010)62635747

(010)1391175933

五月幸运读者

陈其萍	北京邮电大学	刘玉珍	江西省南昌市
吴凯	上海市浦东新区	王永生	广东省惠州市
陈钢	天津市红桥区	刘玉华	湖北省武汉市
李雪	大连市西岗区	范亚杰	河南省许昌县
李淑云	哈尔滨工业大学	张钰	四川省江油一中
白庆超	河北河间市	周宝林	云南省昆明市
王烝	山东省青岛市	李元军	甘肃省嘉峪关市
黄海	江苏理工大学	孙鹏	青海省西宁市
程伟	安徽省淮南市	孙艾桦	宁夏银川市
高履宇	浙江省温州市	闵刚	新疆大学

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

游戏规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复印有效。

晶合实验室



五月榜评

如果你看了这期的TOP TEN，再对照一下上一期，你就会吃惊地发现，前十名的座次没有任何变化！这是谁在陷害本人，是老天？还是广大玩友？呜呜……这让我如何写呀！以前有人最爱写“本期TOP TEN四支GAME上升，四支GAME下降，两支不动”，难道让我写“本期TOP TEN十支GAME不动，OVER！”。的确，我们的TOP TEN一直存在GAME老化的问题，这里有一个数据统计：《模拟城市2000》1993年发行；《大航海时代Ⅱ》1994年发行；《命令与征服》、《三国志英杰传》、《足球96》、《魔兽争霸Ⅱ》、《仙剑奇侠传》1995年发行；《金庸群侠传》、《大富翁Ⅲ》、《魔法门之英雄无敌》1996年发行。为此我们上期制作了选票，使可选游戏减少到5个，不过这一措施到7、8月份才能发挥作用，到那时TOP TEN的几位元老，象“航海家”、“三国英杰”、“市长”都应该退位了，至于“仙剑”嘛，大概也会……

上期的“鲲”(传说中古代的鱼，怎么跑到现在来了，还爱玩游戏！)在最后说希望下一期看到新的变化，还在开始谈了日本TV GAME排行榜的日新月异。对此，笔者有不同的看法，TOP TEN只能代表中国，不能代表世界，也就是说不代表PC GAME的最高水平，而日本的TV GAME的排行榜却代表TV的最高水平。在欧美的PC GAME排行榜上，“仙剑”决不可能是第一，大概老外现在还不知“仙剑”为何物，更闹不清李逍遥、赵灵儿、林月如、阿奴四人的关系，他们的眼中除了《命令与征服》、《暗黑破坏神》等我们也喜爱的游戏外，更多的是带有浓厚西方文化的AD&D系列和冰球、高尔夫球等“无聊”的游戏，因此说各国的排行榜都有自己的特点，受文化、游戏本身，还有机器配置(在中国不可忽视)多方面因素的影响，没有必要在这方面追求“国际先进水平”，我们的TOP TEN只要反映出大家爱玩的、喜爱的游戏是什么就可以了，当然也应有变化发展，不能总是死气沉沉的。

不只是前十名，连11－30名都没有大的变化，可喜的是在国内发行的几个新游戏，象《古墓丽影》、《时空游侠》很快进入了前20名，《死亡地带》也到了32名，由此可见玩家们还是支持正版游戏的。最近新发行的游戏不少，象《傲气雄鹰97》、《97赛手》、《足球97》都不错，而且也不存在多少语言问题，不知何时能被广大玩家接受。我认为在现阶段386DX40、4M内存的档次大多数人已经超越了，多数人停留在486DX66、8M内存的水平，还有一部分发烧玩家配置是PENTIUM100、16M内存，因此TOP TEN中没有一个游戏敢要PENTIUM，大多数只要486DX66、8M内存。随着PC硬件的飞速发展，游戏机甚至街机的游戏向PC移植的势头已越来越猛，并形成一股不小的冲击。现在很多人在讨论PC和TV那个好玩，笔者认为这没有什么意义，因为在游戏机上能玩到《最终幻想Ⅶ》、《樱花大战》等精彩的GAME，在PC上也能玩到《暗黑破坏神》、《命令与征服》等经典大作，再加上PC和TV之间的融合(软件相互移植)，PC和TV那一个更好玩恐怕是一个很难回答的问题，我只能说动作游戏是TV GAME的强项，而PC GAME拥有语言的优势，擅长在RPG和SLG。

TOP TEN在四月刊终于上彩页了，这是一件值得庆贺的大事，竟被“鲲”遗漏，真是可恶，我在这里替大家骂“它”。告诉你们，四、五月刊的彩图是一个MM做的，很卡通化，而这期由一位酷爱《命令与征服》的MAN负责制作，因此TOP TEN也向3D方向发展，不知大家喜欢那一类，来信告诉我哦！

最后奉献北京刘璁、白伟群的一首为“仙剑”作的词

沁园春·痴情长剑

独立云山，长风满袖，南国清秋。记逢前缘，江湖俪影，青山踏遍，不负风流。截波百回，绝域万里，一剑光寒动神州。算而今，是陈缘未了，情怀仍旧。重寻碧落茫茫，笑江湖浪迹十年游，只浮萍随水，逝水随风，哀弦英续，好梦难留。惊鸿掠水，波荡无痕却道爱恨总难休。凝伫久，向回首，思渺难收。

晶合实验室　雨

注：特此感谢以下参与榜评的热心读者：

北京	周婷婷、刘璁、白伟群
吉林	纪峰、孙天泽
江苏	王琼
安徽	钱进
广西	元真名
湖南	周翔
湖北	张昌钦
四川	李金

各赠送由北京双语公司提供的FPE 5.0一套。

难得一见的卡通佳作
需要你在笑声中拯救世界

卡通总动员





★由Burst制作，Virgin发行，北京前导软件有限公司国内代理，96年最佳的AVG卡通冒险游戏。





★如果你厌倦了战斗、争霸，那么请你到这卡通的舞台来重温儿时的童话。相信你会在轻松搞笑的氛围中拯救梦幻里的世界。





★双CD，真人影像与卡通场景的完美结合。基于童话常识的解迷要素和简单易懂的故事情节。





★为了创造出把所有东西都变得可爱的机器，开始了自己的冒险生涯，却在半梦半醒之间发现自己已变成了卡通角色……



北京前导软件有限公司代理
前导软件销售连锁组织销售

地　址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电　话：(010) 64024800　64024801
联系人：张立波、郭　罡

水浒英雄传

腾图联合电子发展公司
八爪鱼工作室敬献

地址：中国北京海淀区知春里甲28号
电话：62620147转市场部
传真：62575989



灌篮金刚

● 3D场景，

● 机关生动丰富，

● 关卡难度由浅入深，

● 耐玩性高，

● 动作配合8方向卷轴画面，

● 流畅生动。



双語 公司

授权公司：第三波文化事业股份有限公司
中国总经销：北京双语教育电子有限公司
电话：64954563, 62053537
特约经销商：大众软件读者服务部（晶合）
电话：65266244
连邦软件连锁销售组织
电话：62564334

出品公司：
第3波



第二届大众软件奖

举办时间

1996年9月1日
~1997年6月30日

第二届大众软件奖 具体兑奖方法

第二届大众软件奖将于1997年6月30日结束，我社将在1997年7月举行"第二届大众软件奖"开奖仪式，届时将采取摇号的方式抽奖，中奖号码将在1997年8月刊中公布，敬请期待。

注意！本届"大众软件奖"与第一届"大众软件奖"兑奖方式稍有不同，请不要再将奖券寄回杂志社，您所要做的事就是在8月刊上的中奖名单中核对号码！当然，已经将奖券寄回的读者也不要担心，我们将妥善保存并代为兑奖，如果您幸运中奖，我们会把奖品寄给您。



参加方法

1. 凡定阅《大众软件》月刊半年以上的读者。
2. 参加《大众软件》评选跨年度最佳作品或最佳栏目的读者。
3. 参加《大众软件》1997年有奖征文的读者。
4. 参加《大众软件》1997年有奖知识竞赛的读者。
5. 凡向《大众软件》杂志投稿而被采用的作者。
6. 凡在《大众软件》读者服务部购买游戏、配套软盘的读者。
7. 凡向《大众软件》杂志提出有益建议的读者。
8. 积极参与"TOP TEN"活动的读者。
9. 积极参与杂志社举办的其它活动的读者。



凡持有第二届大众软件奖纪念券（下称奖券）的读者，都可参加大众软件杂志社举行的抽奖活动，奖券主要由此途径得到。

奖品简介

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1名	奔腾多媒体计算机一台
一等奖	3名	价值约4000元的电脑软硬件
二等奖	20名	价值约2000元的电脑软硬件
三等奖	50名	价值约500元的电脑软硬件 深圳龙丽图实业有限公司友情赞助(30副立体眼镜)
四等奖	200名	价值约200元的电脑软硬件 北京华美星际科技发展有限责任公司友情提供(200套"病毒克星"杀毒软件)
五等奖	1000名	价值约50元的电脑软硬件
纪念奖	5000名	精美纪念品一份

本届大众软件奖的7万张奖券
由双语(北京)公司友情提供

本届大众软件奖的协办单位是：

法国UbiSoft娱乐软件公司

北京腾图联合电子发展有限公司

热报 最新上市软件

《炎龙骑士团——邪神之封印》

《炎龙骑士团——邪神之封印》是汉堂国际资讯发行的大型中文游戏。被封印的大邪神从沉睡中苏醒，操纵哈奇将军进行叛乱。雷特王子被侍卫所救，长大成人后集合了不满暴政的英雄们重建罗特帝亚王国，打倒了大邪神。这款游戏揉合了大量的角色扮演因素，能够象角色扮演游戏一样买道具、加魔法，还有分支情节。战斗方式是回合制的，有些类似下陆战棋，不过敌人可是很强的哟。

该游戏图像设计甚佳，各种战士的外型威武，衣饰华丽（尤其是当各人的职位上升后），动作各异，有十多种法术可使用，各有各的音效，而且双方使用时又有正反之分，其可谓是独具匠心。

《计算机基础知识全面速成》



这是一种用交互式多媒体光盘形式带您畅游电脑世界的软件。

计算机应用日益深入人心，计算机学习高潮迭起，全国各行各业正在涌现学习计算机的热潮。从哪儿入手呢？《计算机基础知识全面速成》以生动、直观、图文并茂的方式为您提供有关计算机系统基础知识，包括 MS－DOS、中文 Windows3.1/3.2 平台，有多种常用工具软件、常见故障与维修，应有尽有。与众不同的是，它还为您提供了一个 UCDOS6.0 的精彩世界，学会如何安装及使用汉字输入的方法和实用程序。

对计划和正在计划参加全国计算机等级考试、劳动部职业技能考试的广大新老朋友，本光盘将使您考场大胜，金榜提名。

拿起鼠标和本款软件，进入计算机的世界吧！

《神雕侠侣》



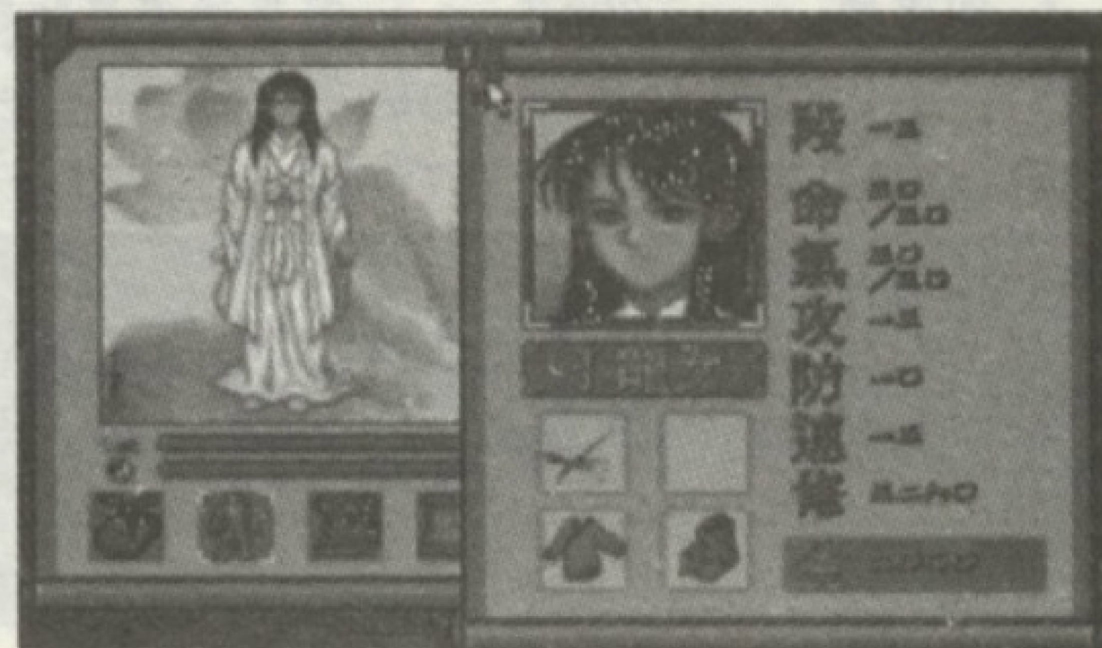
“问世间情是何物，直叫人生死相许“用这句话来形容《神雕侠侣》这款游戏是最贴切不过的了。

本游戏又是一部根据“金庸”先生的同名小说改编的一款 RPG 游戏，它从杨过的儿时开始讲起，中间有巧遇小龙女，得九阴真经，助郭靖守襄阳等动人的情节，最终你将带领杨过解开身世之迷。

本游戏不但具有一般 RPG 游戏的特点，如：打斗、经验值、升级等，而且在物品装备上有一些独有的特点，如：每项物品都有它的使用说明；装备兵器、服装等项物品时都能即时显现等特点。

相信本游戏的最大特点就是剧情很引人入胜。最终他们会怎样呢？

他是身世凄楚沧桑的落翅少年
她是不食人间烟火的青纯少女
他们在患难中决定好好的爱一场
杨过与小龙女一场惊世骇俗的白色之恋……



天秤座

最新上市软件热报

棋牌一族，新的老师，新的对手

——《用多媒体学国际象棋》、《用多媒体学围棋》、《用多媒体学中国象棋》、《用多媒体学桥牌》

本系列光盘充分利用了当代最新多媒体计算机技术，集图、文、声、像于一体，以生动活泼的表现手法、真人讲解方式带您进入棋牌天地，是棋牌初学者和爱好者不可多得的佳品。

本系列光盘内容丰富：从各种棋类、牌类的起源发展，到它们的基本知识、技巧。并且详细地介绍了棋类的开局、中局、残局、名局欣赏和牌类的叫牌、做庄、防守、名局等。全部讲解者结合实例，内容广泛。并附有大量练习、术语解答和名家对局谱。

本软件采用真人发声，全仿真界面，全动画展现实际的教学过程，界面精美典雅，操作简便，功能齐全。自带棋谱库管理程序，用户可自建棋谱库。

本光盘由一批具有丰富多媒体电子读物开发经验的电脑工程师、美术师、音频制作师、视频制作师通力合作、精心制作而成，结构安排合理使用方便，实为休闲学多媒体电子读物中的佳作。

《用多媒体学 EXCEL》

《用多媒体学 EXCEL》是上海豹达计算机系统开发有限公司推出的 Pantosoft Home 系列多媒体教育光盘之一，它配套现行使用最为广泛的表格处理和数据统计分析软件——美国微软公司的中文 EXCEL5.0，是专门为提高我国广大办公人员表格处理和数据统计分析水平而精心设计和制作的。它特请计算机专家写稿，侧重实际操作，具有很强的针对性和实用性，是办公人员不可多得的案头必备工具。

本光盘内容丰富：从最简单的编辑操作到复杂的宏操作；从实有的单表格处理到完善的多表格操作；从常用的基本功能到实用的各种技巧，都是本光盘讲解的内容。它涵盖了微软 EXCEL5.0 版 95% 以上的功能，您在使用 EXCEL 的过程中碰到实际问题，几乎都可以在这里找到答案。

它采用真人发声和全真操作界面，全动画模拟实际的操作过程。

第三波的礼物

——《猎杀潜航》、《烽火连天》、《灌篮金刚》

为广大玩家所喜爱的第三波文化事业公司，已带着三个精美的礼品在北京落户。让我们来看看这三个礼物

1、《猎杀潜航》　身为在太平洋战区的潜艇指挥官，你的任务就是尽可能的击沉敌人的舰船。选择一艘你所喜爱的潜艇，埋伏在敌人的航行路线上或跟踪敌人航空母舰，升起你的潜望镜，鱼雷定深六码，发射！将敌舰击沉。

2、《烽火连天》　亚凡，一个古老的异星世界。当改革的风潮威胁着要将文明吹袭成四分五裂之际，它也濒临陷入无政府状态的边缘！数世纪以来，四个不同的种族默默地忍受着不稳定的权力统治。但是改革的时间已经到了。新秩序呼之欲出，而它将在鲜轿与火焰之中诞生！《烽火连天》让你透过四个独特种族的眼光，来观看这场史诗般的奋斗。每一个种族都有自己的优点、弱点以及独特的人工智慧。

3、《灌篮金刚》　做为一只被族人称为篮球博士的金刚，为想学习篮球终极必杀技——天勾灌篮而陷入无尽烦脑的人类世界中。为了回到自己那美丽的家园，这只金刚需要借玩家的手去冲破重重困难，而过关的唯一武器就是金刚手里的篮球，以及本身所拥有的灌篮技能，去攻击各式各样的障碍物及怪物。

《活学活用 WORD》

本光盘采用 AVI 的方式，将大量的讲解，通过实际演示方式，而非仅仅是文字的说明，提供给希望学习 WORD 的用户。包括：快速入门、分类查询、菜单概览、循环演款和按图索骥五大类。总设计具有超过四小时的演示。用户可根据自身情况和需要，有重点的进行学习，通过练习切换功能，对于已安装有 WORD 的用户则可以立即进入 WORD 进行练习，达到事半功倍的效果。

天秤座

大众软件读者服务部

果家庭软件

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
销售部电话:(010)65266244

●上海分部:
文化商厦好胜电脑中心
地址:福州路355号商厦3层
联系人:张传丰 邮编:200001
电话:(021)63746384

●天津分部:
展望计算机研究所
地址:和平区鞍山道131号旁8门
电话:(022)23532636
联系人:王景

●太原分部:
和生新技术有限公司
地址:太原新建南路138号
联系人:师文侠 邮编:030012
电话:0351-4164490、4164493

●锦州分部:
锦州市办公设备公司
地址:上海路三段民生里21-1号
联系人:刘毅 邮编:121000
电话:(0416)2121403

●淄博分部:
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址:淄博市临淄区闻韶路28号
联系人:杨宝义 邮编:255400
电话:(0533)7536309

●河南新乡代理:
家友电脑部
地址:河南新乡市平原路199号
联系人:商志强 邮编:453003

●唐山分部:
唐山市亚太电器行
地址:唐山建设南路85号
联系人:赵以松 邮编:430064
电话:(0315)2853667

●苏州分部:
沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州干将东路35#
联系人:成坚一 邮编:215021
电话:(0512)7246529

●杭州分部:
南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
联系人:陈进芝 邮编:310012
电话:(0571)8079924

●宁波分部:
宁波海曙今日书店
地址:海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
联系人:杨兴科 邮编:315010
电话:(0574)7248229

●温州分部:
鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷130号
联系人:林坚 邮编:325000
电话:(0577)8286980

●南京分部:
新高科技服务公司
地址:南京市珠江路548号
联系人:杨秀荣 邮编:210018
电话:025-3352364、3364760

●长沙分部:
科海计算机软件有限公司
地址:湖南长沙市南区小林子冲31号
联系人:尹浙 邮编:410007
电话:(0731)5516632

●南昌分部:
科环计算机销售服务中心
地址:南昌市八一大道373号
联系人:万腊生 邮编:330046
电话:(0791)6288891

●武汉分部:
精恒科技有限公司
地址:武昌武珞路114号二楼
联系人:林谦 邮编:430064
电话:(027)8042277

●广州韶关代理:
求索电脑资料部
地址:广东韶关市风采路108号
联系人:何永雄 邮编:512000
电话:(0751)8910502

●广州分部:
天高电脑商行
地址:东湖西路海印电脑城P63号
联系人:松阳汉 邮编:510010
电话:(020)83855037

●深圳分部:
龙丽图实业有限公司
地址:振华路航苑大厦西座2701
联系人:吴劲 邮编:518031
电话:(0755)3225897

●成都分部:
大和计算机软件有限公司
地址:磨子桥星星电脑城1楼110室
联系人:徐韬 邮编:610041
电话:(028)5561741

●昆明分部:
棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
联系人:王全文 邮编:650031
电话:(0871)5176880

●兰州分部:
诺亚电脑技术开发部
地址:兰州市科技街136号二楼
联系人:薛华 邮编:730000
电话:8419563

●瑞安代理:
汇龙电脑软件店
地址:浙江省瑞安公园路9号
联系人:章晖 邮编:325200
电话:(0577)5653205

●保定代理:
嘉恒软件专卖店
地址:保定市向阳南路230号
联系人:刘庆锡 邮编:071051
电话:(0312)3072240

●新疆分部:
新疆华顺电子科技书店
地址:乌鲁木齐市明园西路9号付2号
联系人:韩浩 邮编:830008
电话:(0991)2873295

★★大众软件服务网愿做出版商和广大读者们的友谊之桥。
★★《大众软件》杂志社愿与全国各地热忠于服务于读者的软件经销单位联合开辟当地市场。
★★欢迎加入大众软件服务网★★
联系电话:(010)67150759 传真:67139820
联系人:张友利、冯立群

请各地《大众软件》读者注意:从本月开始《大众软件》杂志征订工作只能在本地邮局或《大众软件》读者服务部北京总部直接办理。各地方分部不受理此项业务。

真诚面对全国广大读者

《大众软件》读者服务部新建分部

★青岛分部
青岛海汇信息中心
地址:青岛市台东三路128号
联系人:庄涛
电话:(0532)3837638

★柳州分部
科百新技术电脑开发中心
地址:中山中路1号五星商业大厦五楼
联系人:郝鉴雄　邮编:545001
电话:(0772)2829286

★大连分部
大连维尔电子设备公司
地址:中山区港湾街2号
联系人:刘剑波
电话:(0411)2723234

★哈尔滨西区分部
哈尔滨市北方书店
地址:哈尔滨南岗区西大直街95号
联系人:王伟　邮编:150006
电话:(0451)6259631

★哈尔滨东区分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址:哈尔滨南岗区南通大街232号
联系人:宋大强
电话:(0451)2510446

★包头分部
包头市新洋科技实业公司
地址:包头市昆区学府道南段4号二层
联系人:徐喜民　邮编:014000
电话:(0472)2119335

★西安分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址:西安市友谊西路127号付14号
联系人:穆岩林　邮编:710002
电话:(029)8496569

★湛江分部
湛江市赤坎区八方电脑软件专卖店
地址:湛江市赤坎区中华路69号
联系人:吴滨　邮编:524000
电话:(0759)3328543

★河南安阳分部
安阳市创立咨询有限责任公司
地址:安阳市人民大道中段红星路口东50米路北
联系人:申广平　邮编:455000
电话:(0372)5935384

★南宁分部
奥讯电子有限责任公司
地址:新民路6号文化市场A座3楼22号
联系人:孙兰芳、董博
电话:(0771)2818521 2803515

★吉林分部
树人电脑技术商行
地址:光华路6路物资交易市场电脑商城12号
联系人:树人、曲纪先
电话:(0432)2447895

★贵阳贵州分部
贵阳兄弟现代办公设备经营部
联系人:林光
电话:(0851)6830942

★株洲分部
蓝星电脑公司
地址:建设中路29号
联系人:张旭东
电话:(0733)8247690

★郑州分部
联系人:郭凯
电话:(0371)5979110

★廊坊分部
廊坊市万天计算机软件店
联系人:孙阳
电话:(0316)2115240

注意!我们的服务已经到了您的身边!

来大众软件

买EA游戏 赠EA游戏

中国电子物资公司自本月十日起与全国大众软件读者服务网、上海农工商沪东公司、昆明黑马公司等三家单位共同举办"**买EA游戏赠EA游戏**"活动!

届时凡在以上单位购买EA公司97年5月以前在国内发行的软件的消费者均可在《梦幻弹子球》、《魔毯二代》、《电脑魔神》、《狂野飚车》这四款游戏中任选一种给自己。**买得多赠得多,赠完为止。**

详情请与以上单位联系。

中国电子物资总公司电话:63817384

大众软件库(教学、应用、百科类)

类别	公司	软件名称	售价(元)
教学类	松岗	快快乐乐学电脑/学中文输入	58/58
		快快乐乐学英文打字	58
		快乐小画家/音乐家	66/66
		急救英语生活篇/实用篇(CD)	550/770
		办公室商业英语(CD)	600
		老鼠看书咬文嚼字(CD)	180
		我的第一本多媒体双语画册(CD)	180
		小红帽(CD)/潘朵拉的盒子(CD)	98/98
		金发歌蒂与三只熊(CD)/草原上(CD)	120/120
		转转龟上学历险记(CD)	180
	中教公司	家教软件集锦(CD)	80
		家庭同步学多媒体光盘—初中语文、数学	98
		美语每日一句	68
		初中英语复习大全	120
		软硬件一点通	98
		全国计算机等级考试辅导(一级)	128
		小学语文一点通(一年级)	78
		多媒体制作一点通—精通Authorware3.5篇	98
		全国计算机等级考试题库	98
		精通Photoshop & Windows'95	68
	苦丁香	JAVA语言学习软件CAIJAVA(CD)	88
		INTERNET模拟上网CAINET(CD)	80
		C语言速成CAIC(CD)	80
		英语词汇速记LSEDC 2.0(CD)	78
		计算机等级模拟考场CGE(CD)	70
		英语单词有声书库小学版/标准版(CD)	48/128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件(CD)	180
		小学数学总复习(CD)	88
		英语听力模拟考场(CD)	98
		小学奥林匹克趣味数学(一)(CD)/(二)(CD)	68/68
	金仕达多媒体	秦始皇陵之谜(CD)	168
		马德琳和她精彩的木偶戏(CD)	128
		太空探险(CD)	128
		鲸的世界(CD)	128
		魔鬼大峡谷(CD)	128
		大鲨鱼(CD)	128
		宇宙漫游(CD)	128
		海洋探秘(CD)	128
		世界橄榄球博览(CD)	98
		创业入门(CD)	128
		Word 7.0	75
		word 6.0	75
		Windows 4.0NT	85
		Mierosoft Exchange	75
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		INTERNET宝典(CD)	97
		多媒体初中英语(CD)	150
		巧克力WORD(CD)	68
		同步学初中语文(CD)	98
		三字经(CD)	68
		学友复习测试系统(初中版)/(高中版)	98/148
		个人电脑热门软件多媒体教程(WINDOWS 3.2、WORD 6.0、EXCEL5.0用法详解与举例)	48.50
		个人电脑热门软件多媒体教程(中文WINDOWS 95用法详解与举例)	48.50
		佳儿成龙记(CD)	97

类别	软件名称	售价(元)
系统应用辞典类	天汇V3.0支撑环境	198
	天汇笔记本	100
	华码汉字输入法	80
	金山影霸Ⅱ	96
	金山词霸	48
	金山单词通	97
	金山WIN95入门	96
	视频播放VER 2.0	88
	2.13L标准版	20
	KV300	180
	理德轻松排版	100
	四库英汉双向辞典	380
	365天轻松英语(春季版)/(夏季版)	68/68
	瑞星杀毒软件	150
	瑞星防病毒卡Ⅲ	350
	瑞星防病毒卡Ⅲ(杀毒软件+防毒卡)	395
	WPS+伴侣	96
	家佳家用软件	98
	病毒克星	280
	初中英语复习大全	120
	少儿创作园地	160
	网际金典2.0(标准版)/(增强版)	138/380
中国大恒公司	光盘杂志—电脑热门软体1/2(CD)	45/45
	光盘杂志—电脑热门软体3/4(CD)	50/50
	光盘杂志INTERNET—全球最大计算机网(CD)	75
	光盘杂志—计算机图形与动画制作(CD)	75
	光盘杂志—世界惊险游戏集(CD)	75
	光盘杂志—个人电脑与视频制作(CD)	75
	光盘杂志—驱动程序大全1(CD)	50
	INTERNET重要网址(CD)	68
	中国成语故事精粹一(CD)	50
	大恒C/C++快速教程	78
	音乐之旅(一)/(二)	88/88
	活学活用word	50
百科类	坦克战车(CD)/航空母舰(CD)	68/68
	战斗机(CD)/武装直升机(CD)	68/68
	潜艇(CD)/轰炸机(CD)	68/68
	篮天芭蕾(CD)/军用枪械(CD)	45/68
	中国家庭美食(CD)	68
希望多媒体	计算机基础知识全面速成(CD)	68
	Netscape Navlgator实战演练(CD)	68
	跟我学用Photoshop(CD)	88
	Photoshop 3从入门到精通(CD)	150
	Photoshop应用一字体效果实例(CD)	78
	起点—3D动画全面速成(CD)	98
	3D Studio 4从入门到精通(CD)	100
	3D材质精品库(金/银篇)(CD)	
	通用三维宝典(2CD)	99/99
	三维素材宝典(之一/之二)(CD)	150
	Java小程序设计——从入门到精通(CD)	78/150
	超文本标识语言 HTML宝典(CD)	68
	FoxPro通用程序设计实战训练(CD)	39
	学用word 6.0中文版	68
	三维动画全面速成(普)	68
	跟我学用Excel 7.0中文版	50
	跟我学用Win3.2中文版	39
	跟我学用Excel5.0中文版	
	VB从入门到精通	100
	VC++多媒体开发指南	100
	跟我学word 7.0中文版	68
	VB多媒体开发指南	100

大众软件库(娱乐类)

软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)
巴士帝国	49	汉堡战争(CD)	69	足球96(CD)	130
暗棋株罗记	79	新蜀山剑侠(CD)	69	双子星传奇(CD)	130
象棋俄罗斯	59	笑傲江湖(CD)	69	魔毯Ⅱ(CD)	130
世纪末商业革命	120	倚天屠龙记(CD)	69	遁入黑暗(CD)	130
麻将大师	120	三国演义2	89	银河飞将Ⅳ(6CD)	268
爆笑躲避球	110	格斗之王(CD)	88	长弓阿帕奇(2CD)	169
奥林匹亚桥赛	99	空中霸王(CD)	88	极品飞车(增强版CD)	139
武将争霸Ⅱ	130	超时空战将(CD)	88	无悔的十字军战士(CD)	140
钢铁骑士团	130	血狮(CD)	86	狂野飙车(CD)	135
将族象棋大师Ⅱ	89	生化悍将Ⅱ(2CD)	148	电脑魔神(CD)	135
西楚霸王(CD)	120	时空游侠(CD)	136	梦幻弹子球(CD)	125
移民计划(CD)	98	古墓丽影(CD)	146	极道枭雄(CD)	79
狂涛计划	200	死亡地带(CD)	186	旋风反击战(CD)	88
银河救世军	240	刘伯温传奇(CD)	49	剑侠情缘(CD)	128
吸血鬼	200	烈焰钢狼传(CD)	49	NBA97(CD)	149
X战机	230	金庸群侠传(CD)	69	足球97(CD)	150
帝国追击战	200	三国英雄传(CD)	69	97赛手(CD)	135
魔动王子	270	甲A风云	100	无悔的十字军战士Ⅱ(CD)	149
永恒之门	220	中国民航	96	魔神战记Ⅱ(CD)	98
太空鲁宾逊	240	官渡(CD)	88	主题公园	149
创世魔法师	200	绿茵96(CD)	88	傲气雄鹰	149
卧龙传—三国制霸之计	140	死活通(普及版)	10	炎龙骑士团—邪神之封印(CD)★	68
仙剑奇侠传(CD)	120	死活通(标准版)	108	侠客英雄传Ⅲ(CD)★	98
魔法门之英雄无敌(CD)	69	命令与征服(2CD)	160	雷神之槌★	248
黎明之砧(CD)	69	命令与征服—隐秘行动(CD)	120	终极毁灭战士★	198
时空特勤组(CD)	49	城市大攻坚(CD)	68	凯兰迪亚传奇Ⅲ★	130

邮购方法:(邮局汇款)

收款人地址:北京和平门邮局 3056 信箱

收款人姓名:大众软件杂志社

邮政编码:100051

附言:写清您订阅的内容

邮费(每件):购买软件者,挂号邮寄邮费 10 元;快件 15 元;特快专递 30 元;

电话:(010)67150829

零售地址:北京市崇文门西大街 6 号楼(崇文门地铁站西南出口向西 100 米路边)

特别注意:填写汇款单时要字迹工整、清晰,切不要忘记填写您所在地的邮政编码,以免造成投递延误。

《大众软件》配套软盘目录

期	内容
第十七期	DOS百宝箱中的全部工具 磁盘扩容工具:800Ⅱ、FDREAD 超任模拟器1.2E 任天堂模拟器
第十八期	DOS百宝箱中的全部工具 系统加速工具集:QUICK BOOT、MGP、COMBI等 SMS及GG模拟器(需DOS/4GW支持);SMS及其外壳程序、MASSAGE
第十九期	WIN百宝箱;UP-SAN5《三国志Ⅴ》修改器、ICON图标编辑软件、ALTTAB多任务切换软件、MOUSEMAN鼠标操作控制器、TZOK软件北极星打字练习软件;TTD
第二十期	DOS百宝箱中的全部工具 CDIR、CQ、KEY、MDIR、NUMS、SIMG、DN 模拟器:雅达利2600模拟器
第二十一期	DOS百宝箱中的全部程序: 微软的13个WIN 95工具; 输入法转换器 WIN95的32位CD-ROM加速程序;《福尔摩斯探案》攻略
第二十二期	WINDOWS百宝箱: Safety Net、Captico、Sound Shuffcer 恢复高手SRV2.5 宏病毒克星WORDVRV共享版
第二十三期	通用万年历程序 检测程序 《生化悍将2—复活》全攻略 支持CD+格式的CD播放工具

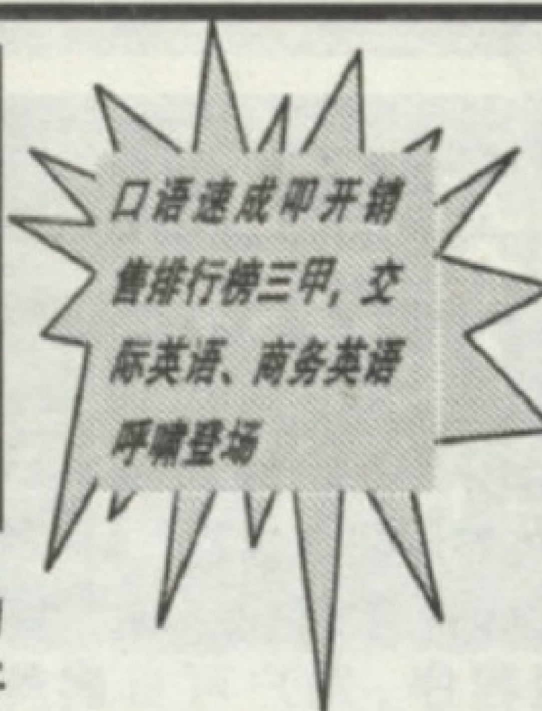
配套软件每期 10 元(一片),挂号邮寄,邮费 3 元/片。

天秤座

天马座

英语听说直通车

提供口语训练循序渐进教程



意外惊喜：自97年5月22日至7月22日，在以下经销商处购买全套软件者，凭收据与用户回执卡将获赠本公司开发的价值200元打印机断针免修软件一套。

走出英语学习中“哑巴口语“与“聋子听力“两大误区，提供纯英语会话环境，让您立马开口讲英语；通过句式表达核心与遣词造句的纽带，达到有相当自信的英语口语表达境界。

郑重承诺：学完该系列软件用户仍不能掌握英语会话技巧或不能与外国朋友直接会话者，将全额退还购买软件款。

当地没有零售的客户可直接向本公司邮购，价格为口语速成 98 元，交际英语 128 元，商务英语 148 元，免收邮资 。

公司地址：北京海淀白石桥路 46 号贝斯通公司　邮编：100081
咨询电话：(010)62172277—3453　(010)90850744

（每套光盘均配教材使用参考书，用户购买时请注意向经销商索取。）

连邦专卖店 62568649	沈阳希望 3921815
联想集团 68428888	成都外文 6628595
赛乐氏专卖店 62188033	沈阳天极 3887906
北京万众力合 62649133	哈尔滨希望 2510446
北京金山 62648667	上海农工商 63226198
王府井外文书店 5126916	昆明黑马 5146711
北京树人 62616742	天津正版 3287186
北京圣比尔 62552749	上海鼎浩 63226211
电脑教育报 62626528	重庆电脑报 63876722
北京正普 62184176	兰州中鑫 8478322
广州金碟 87543352	烟台正达 6377253
广州黑马 87509975	

网际金典 Roboword

V2.0 For Windows95 & Windows3.x & Internet

免费赠送　互联网专用中日英韩多国语言浏览工具

网际通览 Roboview

动态电脑辞典 Roboword1.0 首先实现了“不需点击，指到即译“的动态翻译技术。其优雅的界面、可靠的稳定性和超常的翻译速度早已深入人心。如今 Roboword v2.0(网际金典) 功能更强大，界面更漂亮，操作更简单。免费赠送的互联网专用多语言平台 Roboview可以在各种版本的 Windows95 环境中智能识别并同窗口显示网上的多种内码文字。

★真正支持多国语言　★卓越的稳定性　★超常的翻译速度　★舒适的交互界面

★高质量的词库　★与 Roboview 配合使用成为完善的 Internet 组合工具

市场售价：标准版(英中互译)：138 元；康复医学版：298 元；增强版(中日英互译)：380 元 以上邮寄免邮费，索取试用版(英中翻译)付邮费 20 元

各地代理：全国连邦(北京 62568649)、赛乐氏(62176019)、济利软件连锁销售店(62188326)；北京市：各新华书店、金洪恩(62634096)，燕兴(65125286)微宏(62559756)卡而曼(62381174, http://info.calmar.cn.net)万众力合(62634906)广州：南软(84204166)中电(87582576)上海：连邦(62412903)丽浦(62252291)康先(62255755)农工商(63226198)宏胜(63061883)茂立(63293695)；昆明：榛子(5176880) 黑马(5144931)；郑州：亿通(3925968)；沈阳：希望(3909650)华储(3895234)；大连：纵横(2655753)杉峰(3638410)；烟台松华(6278744)重庆精英(65336351)；深圳星昊(3202576)；兰州倚天(7583895)；西安雷众(8496796)；诸暨云霄(7026151)；湖南常德：(7386091)；蚌埠三丰(2076126)；汕头：(8546866)

北京特科能软件技术有限公司
100080 北京海淀路19－1中成写字楼1328房间　URL:www.technocraft.co.jp
TEL：010　62613639(FAX)；62613311-1388　Email:roboword@mx.cci.go.cn

网络时代的电脑词典

牧羊座

中国教育电子公司　教育软件精品荟萃

中教公司多年来致力开拓教育、家用软件市场，产品不断推陈出新、代理队伍不断壮大，现继续诚征各方面合作伙伴。

近期隆重推出休闲学习类多媒体经典光盘：

《用多媒体学围棋》、《用多媒体学国际象棋》、《用多媒体学中国象棋》、《用多媒体学桥牌》

本系列光盘与上海鹏达公司联合制作，内容广泛，包含大量结合实例的讲解、练习、名家对局谱、残局谱等，并自带棋库管理程序，用户可自建牌谱库。充分利用了当代最新多媒体技术，集图、文、声、像于一体，以生动活泼的表现手法、真人讲解方式带您进入围棋世界、象棋天地、国际象棋王国、桥牌殿堂。用完这套光盘，至少可达到中极棋士、中级牌手水平。

主推产品目录：(现已上市)

1.《家教软件集锦》80 元 2.《初中语文同步学》98 元 3.《初中数学同步学》128 元 4.《美语每日一句》68 元 5.《初中英语复习大全》(双碟) 120 元 6.《软硬件一点通》98 元 7.《全国计算机等级考试辅导(一级)》128 元 8.《多媒体制作一点通——Authorware3.5 篇》98 元 9.《全国计算机等级考试题库》(一至四级) 98 元 10.《精通 Phototshop & Windows95》68 元 11.《用多媒体学 WORD》68 元 12.《用多媒体学 Excel》68 元 13.《 用多媒体学 Foxpro》68 元 14.《多媒体十万个为什么》98 元 (随盘赠送价值 100 元赢海威时空优惠卡) 15.《小学语文一年级》78 元 16.《学友复习测试系统初中版》98 元 17.《学友复习测试系统高中版》128 元 18. 听说学英文/中文》68 元 19.《Internet 导航》68 元 20.《用多媒体学办公自动化》(三碟) 180 元 21.《C/C++进阶教程》78 元 22.《挑战托福》98 元

近期上市产品：《初中物理同步学》、《初中化学同步学》、《小学语文 2-6 年级》全国范围诚征代理，广告支持。

大量批发 KV300、病毒克星、轻松背单词、树人、浙电、托迪斯、希望、大恒、上海电子、福建亚仿等系列光盘数百种，欢迎垂询。邮购免收邮费，各地代理发货免收运费。 卖教育软件请找中教公司，买教育软件请找中教公司。

单位：中国教育电子公司软件中心　总部：北京海淀区海淀路 171 号大华商厦写字楼 B 座 401 室　电话：62649120 62634910
邮编：100086　联系人：郑建锋　门市地址：北京海淀路 20 号(北大南侧门往西第三家)　电话：62563734　邮编：100080
现代电子软件批发市场 667 号　电话：62640617　联系人：郭书奕

大发商贸公司——软件专卖店

大发软件　软件大全

汇集百家各类上市软件，主营教育软件、游戏软件及其他各类光盘。
本店经营的电子出版物一律九折优惠，欢迎惠顾。

初中英语复习大全	120	黎明之砧	69	死亡地带	186	生化悍将Ⅱ	146
全国计算机等级考试辅导	128	极品飞车	139	时空游侠传	136	绝地大反攻Ⅱ	160
办公室商业英语九七版	128	三国英雄传	69	古墓丽影	146	血狮	86
长弓阿帕奇	170	银河飞将	268	命令与征服	160	终极毁灭战士	198
仙剑奇侠传	150	雷神之锤	248	无悔十字军Ⅱ	149	炎龙骑士团Ⅰ	68
大富翁3	120	隐秘行动	120	傲气雄鹰Ⅱ	149	炎龙骑士团Ⅱ	88
三国演义Ⅱ	88	钢铁骑士团	130	97FIFA	149	侠客英雄3	98
英雄无敌	49	移民计划	99	汉堡战争	69	金山词霸	97
金庸群侠传	69	西楚霸王	120	天龙八部	预定	97赛手	149
铁血十字军	150	KKND	预定	吞食天地3	69	魔兽争霸Ⅱ	预定

欢迎邮购，教育软件免收邮费，其它每件加收邮费 10 元。
诚征各地无风险分销商，条件极优，欢迎联系。

地　　址：北京市西城区新街口南大街70号
邮购地址：北京市西城区百花深处 16 号
邮　　编：100035
联系电话：(010)66181417、66183418
传　真：(010)66183418
联系人：黄莺小姐
寻　呼：(010)62551588 呼 17821

致力开拓软件流通市场　促进 IT 产业
共享北京价格资源优势　创新光碟时空

下列产品即将上市

诚征全国各地代理、分销商、大量广告支持

北京大学博雅媒体创作室技术奉献

《舵手》

——电脑时代的导航者

电子出版技术的导航者。运用国际领先的 Inter™ MMX 结合虚拟现实(Virtual Reality)技术的最新成果,以实用方便附合人机功能的优雅界面,新颖创意,多种媒体的交互运用开创国内电子出版物的精品时代。

本光碟包含《硬件》、《软件》《网络》《多媒体》四部分。硬件部分从认识入门,直到功能、原理、组合配置一台 MPC,软件部分更是精典之作,从硬盘分区、安装 DOS 着手,逐步带你进入软件高手行列。

《网上骑兵》

——Internet/Intranet 寻宝

人类的历史是相互交流的历史、交流感情、表达思想、沟通认识,对于飞速发展的现代社会来说, Internet/ Intranet 的出现,代表着人类的交流进入了更新的时代。

站在互联时代,世纪之交的大门口, Internet/ Intranet 到底是什么?它的历史未来是怎样的?你有何条件,怎样向 ISP 申请帐号?如何通过拨号方式和直接方式上网而成为网上骑兵?相关软件怎样使用? Homepage 的制作?流行的概念?常用的协议和服务?

这一切都有完美而精典的答案。

《金钥匙》

——领先进入计算机领域的金钥匙

北大专家、耗时一年、精心制作

从硬件到软件,包罗万象,适合各层次人士学习,内容之多之精,叹为观止。和《舵手》优势互补,自成一体。

《畅游多媒体》

——带你进入多媒体世界

多媒体技术是一种全数字技术,是一种将数字声音、图形、图像、数字视频等多种数字媒体信息集成到计算机中并具有交互功能的技术。

《畅游多媒体》全面详细地描述了整个多媒体世界,畅游中可掌握计算机的基本知识,多媒体的基本知识、概念、最新发展:三维游戏……虚拟现实。

一次畅游,眼界大开,收获满载

本公司另有各种软件 600 种,大量批发

OEM、合作、大量批发

全国电子产品订货展销中心
北京万众力合科技有限责任公司　　北京大学博雅媒体创作室
地址:北京海淀路 171 号大华写字楼 A 座 507
电话:(010)62634906　传真:(010)62649133
邮编:100086　联系人:罗雪松、解军锋、吴洪彬

特约代理:中国大恒光盘定点连锁组织 010－62628396

北京中教　010—62649020
上海农工商　021—63226198
茂立　021—63293695
广州金碟　020－87582576
昆明黑马　0871－5146711
南昌希望　0791－6234342
山东智星　0531－8937245
兰州科创　0931－8414719
武汉天问　027－7874577
新疆华顺　0991－4816658
烟台松华　0535－6219221
西安众星　029－5240612
西安奔腾　029－7881837
奔腾辉煌　029－7801033
天升动力　029－3282835
西安外文　029－7280640
润嘉软件　0371－3949034
沈阳希望　024－3921815
哈尔滨希望　0451－2510446
杭州南北　0571－8079935
太原和生　0351－4164493
南京景华　025－3600706
南京天元　025－3616972
大连齐兴　0411－6679854
深圳瑞德　0755－3213689
深圳百瑞得　0755－3212140
苏州沧浪　0512－7246529
瑞安　0577－5653205
宁波海曙　0574－7245041
吉林云飞　0432－2447433
烟台正达　0535－6378621
北方书店　0451－3659031
玉林银丰　0775－2832115
南宁诺亚　0771－5868033
泉州科达　0595－2189912
菏泽科技　0530－5622545
唐山华岩　0315－2812408
漳州时代　0596－2050707
锦州华侨　0416－2829833
东营油田　0546－8761315
淮南金良科贸　0554－2688519
哈尔滨金诚信　0451－6245786
邹城创新　0537－5229032
建瓯天腾　0599－3850721
沈阳华储　024－3895234
天津正版　022－3285571


Datalux
大德兰
闯荡江湖
尚方宝剑
我们能做到
十万次使用寿命的保证
半年包换包修的承诺
品种规格齐全的选择
精益求精的技术支持
STD 高标准集团 电话:(0755)7807696

希望多媒体光盘

大世界

"傻瓜"速成系列



跟我学用MICROSOFT WINDOWS OFFICE 系列(CD-ROM)



39元



39元



39元



50元



68元



68元



68元

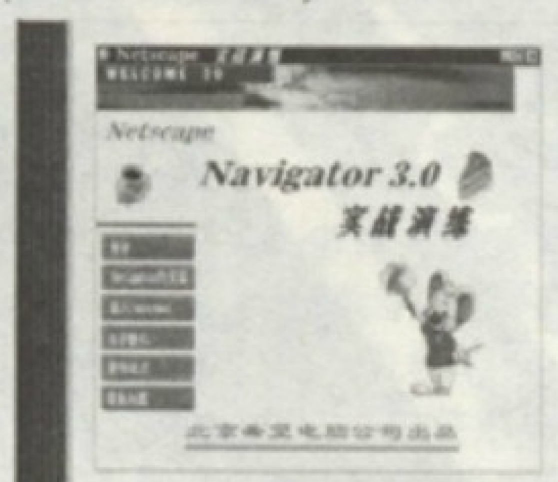


68元

网络、INTERNET实战演练系列(CD-ROM)



68元



68元



68元

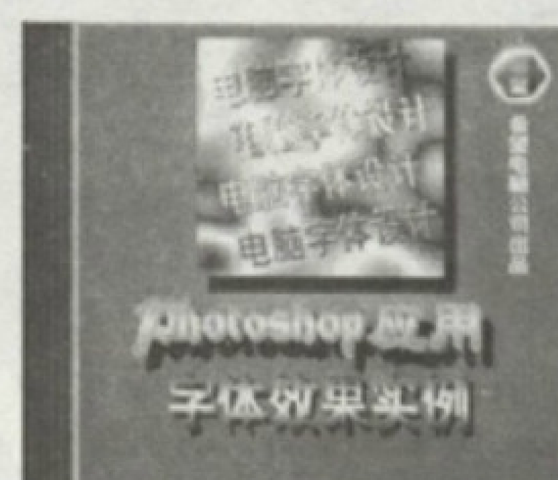
图形图像动画系列(CD-ROM)



88元



普通版68元 专业版98元



78元

希望素材材质精品



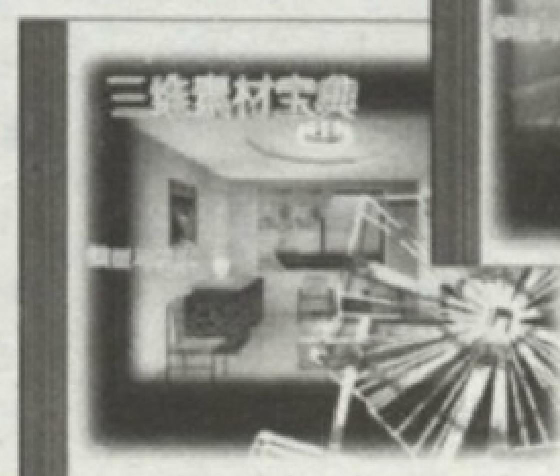
99元



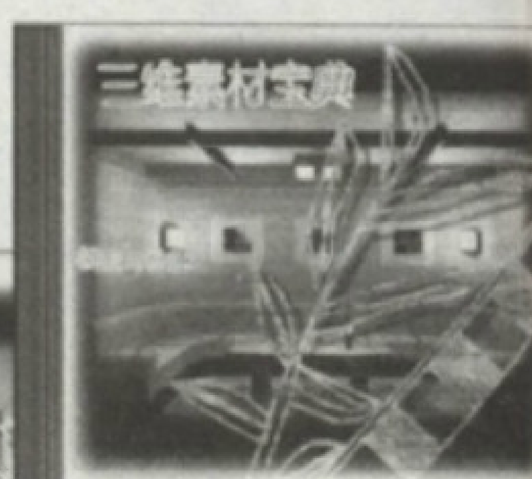
99元



150元



78元



78元

海底英雄

這是一套讓你觸目驚心的最佳射擊遊戲

你，海底世界唯一的英雄，你的任务是阻杀具有毁灭整个行星系统的狂人。在追杀的路途中，你会用到各种不同的武器与科技，并且驾驶数架交通工具、包括喷射汽艇、攻击轰炸机 和单人驾驶的 机型"海蛇" 敌人是致命 而且可怕的，想要活命并且完成任务，就得 拿出你过人的 勇气与智慧。

深吸一口气，潜入水世界，
猎杀危险狡诈的罪犯！

★电影式的震撼，深获你的心灵。
★诱人的剧情发展，扣人心悬。
★3D电脑著色的背景，让你耳目一新。
★角色的互动、解谜，与动作挑战独特的组合，让你触目惊心。
★动人的背景音乐、音效，让你有如置身於其境。



軟體世界
服务热线：
(010)62983157

http://www.psygnosis.com/

http://web.spacetec.com/

http://www.sega.com/games/

http://www.owo.com/

3D Motion Interfaces, Interactive Solutions

WELCOME TO THE SPACETEC IMC WEBKEEP

3D CAD | 3D MULTIMEDIA | 3D GAMING | PANACEA | CORPORATE

Update — April 30th, 1997

LAST UPDATED ON April 30th

SolidWorks '97 Spaceball Drivers [UPDATE]
Released versions work in both Windows NT and Windows 95 for Intel and Alpha processors

ALPHA

- README.TXT
- SolidWorks Driver v2.0.9 - SWRK209A.EXE
- SpaceWare Software v8.0.015 - SPWR815A.EXE

INTEL

- README.TXT
- SolidWorks Driver v2.09 - SWRK209I.EXE
- SpaceWare Software v8.0.015 - SPWR815I.EXE

Talk To The WebKeeper

New Press Releases

SpaceOrb 360: Game Developers See The Future In 6D
First 6D PC Game Controller Supported by Key Game Developers Including LucasArts, SEG, DreamWorks, IonStorm, Bungie and Raven Software

Spacetec IMC Ships 70,000th Spaceball Controller For CAD/CAM/CAE
Company Continues Dominance of 6D Motion Control Market

SpaceWare AniMotion 2.0

Spacetec IMC Ships AniMotion 2.0, Next Generation 3D Animation Productivity Tool
Latest release offers 3D Studio MAX animators additional tools to develop complex animations in less time

Woman GameMasters Announced

The Battle of The Sexes Moves Online: Women Gamers Become The Latest Cyber Celebrities
SpaceOrb 360 is "Weapon of Choice" for the World's Top Women Gamers

upgrade with an Intel Pentium® OverDrive® processor with MMX™ technology

PSYGNOSIS

welcome

DESTRUCTION DERBY 2 MULTIPLAYER PATCH!

Download the official Ecstatica 2 Demo

[NO-FRAMES]

ULTIMA ONLINE

WELCOME

生死赛车

POD™

最新、最快、独一无二!

第一个与世界同步上市的全汉化版游戏

第一个为 MMX 设计的赛车游戏

3D 640×480 64K 模式

杜比环绕立体声

16 条赛道 8 辆可改装赛车

多至 8 人的对抗游戏：分屏、联机、联网、Internet

绝对超值、一举多得!

从 Pentium 到 MMX 随你的硬件升级而更加精彩

Ubi 热线，独有 Internet 功能

免费下载新赛车和赛道

下载最新世界纪录

参加实时冠军赛

提供自己设计的赛车

一个让你完不厌的游戏!

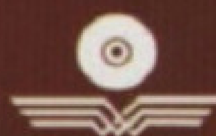
首版赠送
POD车手最新装备

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

倾力推出97赛车最强片

CPi 商务印书馆国际有限公司 北京联科电子出版技术有限公司

联系电话:(010)68165699,68165727 上海分公司:(021)6466 9419



中国大恒光盘再出新品

《HTML 主页规范与实践》 定价:68.00 元

Internet 技术的发展和普及使了解有关 WWW 页面的创作技巧及参与有关 WWW 页面的制作,成为网上发烧友的一个新的热点。学习和掌握 HTML 的页面的规范,您可以写出一篇与以往有着本质区别的网上文章,同时您也可以开辟一个业余生财的好渠道——即在家里的网上为国内外的公司承接页面制作任务。

在本光盘中,通过实际举例的形式介绍了 HTML 的主页规范,同时提供有大量分门别类的应用实例,使得一般用户只需进行一些文字和图片的替换即可生成一个具有自己特色的 WWW 主页。

随盘还提供有:①Rich Win4.2+特别版。

②《地球村网络词典》测试版能满足您在网上畅游时对不熟悉的英文单词及全文的即时翻译。

中国大恒 光盘定点销售组织产品介绍

《INTERNET 重要网络地址和工具》 68.00

大恒光盘中心为解决广大 INTERNET 用户在网上何去何从的问题,最近率先在国内推出了《INTERNET——重要网络地址和工具》光盘。在该光盘中,精心挑选收集了包括共享软件作者,流行音乐歌手,国外著名大学,体育和娱乐,计算机软硬件,世界著名游戏厂家等九大类三十五个子类的网上地址,总计超过 5000 余个。另外,还特别为广大的中文信息爱好者组织提供了一些国内的重要网络地址。以满足不太喜欢英文及刚刚上网的用户的需要。为解决网上信息的方便搜索和正确显示的问题,大恒光盘中心还特意收集了一些具有实用价值的网上工具随地址一起提供给大家,从而避免了由于工具不好而造成的尴尬。另外,大恒光盘中心还与国内著名的中文软件平台开发厂家四通利方合作在此光盘中心还与国内著名的中文软件平台开发厂家四通利方合作在此光盘中为用户提供了一套 RichWin 4.2+特别版,它既可以作为普通的西文 Windows 3.x/95 的中文平台使用,又可以彻底解决在 INTERNET 信息显示时中文简、繁体的难题。

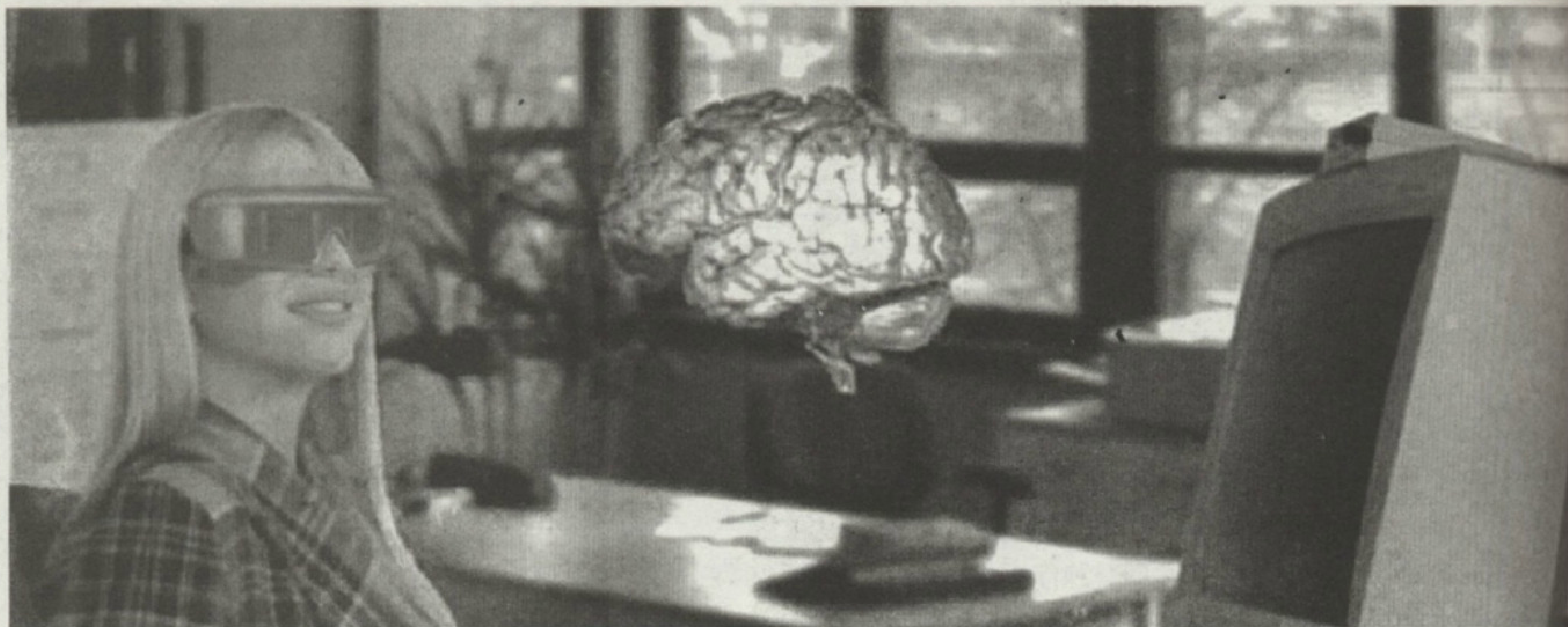
大恒光盘中心此次推出的《INTERNET——网络重要地址和工具》光盘使广大网上用户在使用 INTERNET 的同时还可以得到许多过去难以真正免费得到的共享软件,可以直接与喜欢的软件作者,流行歌星进行交流。通过对国外著名大学的网上访问,还可以有机会找到自己喜欢的专业和了解入学奖学金的申请办法,为出国深造提供方便。

大恒光盘产品总目录

名称	定价
电脑热门软体-1	45.00
电脑热门软体-2	45.00
电脑热门软体-3	50.00
电脑热门软体-4	50.00
计算机图形与动画制作	75.00
个人电脑与音乐制作	75.00
个人电脑与视频制作	75.00
世界惊险游戏集	75.00
驱动程序大全-1	50.00
活学活用中文WORD	50.00
中国成语故事精粹(一)	50.00
C/C++快速进阶教程	78.00
世界音乐欣赏-世界音乐之旅(一)	88.00
世界音乐欣赏-世界音乐之旅(二)	88.00
大恒光盘关于Internet系列的有关出版物:	
1.入门篇——Internet全球最大的计算机网	75.00
2.实用篇——Internet重要网络地址与工具	68.00
3.提高篇——HTML主页规范与实践	68.00

中国大恒公司
计算机音像技术分公司

地址:中国北京海淀路 80 号中科大厦
邮编:100080
电话:010-62628395 62628396 62629397
传真:010-62628442
联系人:阎明川、王连虎、林远、林煜
E-mail:dhnm@public.east.cn.net



CyberEyes VR 电脑立体眼镜

配备独特的CyberEyes VR立体眼镜套装，可以让一台多媒体PC在数分钟之内变成一套个人的立体视觉开发及演示平台，或是一套神奇新颖的虚拟现实游戏机。

CyberEyes VR立体眼镜套装的硬件部分主要是由精巧的液晶开关眼镜(LCS)和一个先进的信号处理器构成，直接接在PC的显示器输出口上，数秒钟即可完成硬件的联接，而软件套装则有一系列优秀的工具软件，通用的有立体相片合成工具，立体模型演示软件包，高级用户还可以试试软件开发工具包(SDK)的效果，此外还配有几个不错的游戏以及一大堆立体相片。

作为个人兴趣，可以制作一些饶有兴趣的立体照片在电脑上观赏，还可以玩不断推出的新立体游戏，如著名的天旋地转（DESCENT II），毁灭战神（SHUTTERED STEEL）等等。

作为科学和商业用途，您会惊喜地发现它在医学及教育上的重要实用性。例如：绝对清楚逼真的人体组织结构解剖图，皮肤类疾病的表现症状等。立体视觉给予这些图片的表现力是平面照片无法达到的。

当然，还可以用它来制作真正的3D立体效果图，加强演示的感染力。直接实用的方面包括电子沙盘，地理信息系统，立体婚纱摄影等。为众多高级的电脑迷提供了广阔的创作空间。

注：立体视觉是指为左右眼分别提供视角略有差别的图象，从而使人在视觉上获得空间上的深度层次感，即通常所说的立体感。



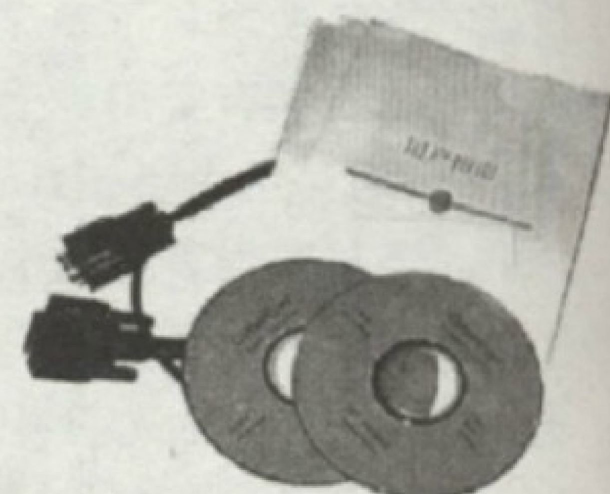
=



+



+



北京：北京和利信科贸中心
tel: 010-62028465 62640589
上海：福联国际贸易有限公司
tel: 021-64064231 1391717181
南京：南京新高科技服务公司
tel: 025-3352364 3362760
天津：天津IPC电脑世界
tel: 022-7216215

哈尔滨：哈尔滨科远技术有限公司
tel: 0451-2532994
深圳：爱华电脑城C315
tel: 0755-3259169
泉州：泉州永源商行
tel: 0595-9033007
苏州：苏州奇运科仪电脑公司
tel: 0512-8275050 8627374

徐州：徐州蓄林软件专卖店
tel: 0516-3853692
瑞安：瑞安汇龙软件店
tel: 0577-5653205

诚征地区代理
及各地分销商

中国总代理：深圳市龙丽图实业有限公司 丽图视听事业部

tel：0755-3238421 322589



苦丁香 LILAC SOFT 系列软件

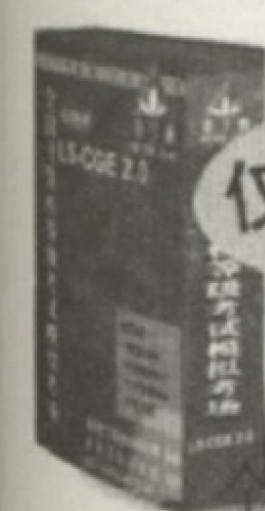
一样的价格 不一样的品质



采取动画方式选择各种元件组装计算机
随心所欲的装配系统、应用软件及设备驱动程序
放心大胆的装配和使用吧，不要怕"搞坏"

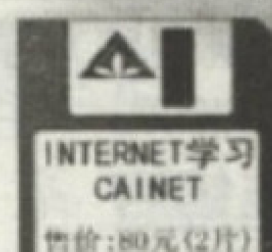


欢迎邮购
免收邮费



仅售70元

全国计算机
等级考试模拟考场
LS-CGE2.0(光盘)













仅售78元

英语词汇速记
LS-EDC2.0(光盘)



苦丁香热线：电话（023）63609794 E-mail:lilac@public.cq.sc.cn

市场部地址：（630015）重庆市人民路236号 苦丁香 联系人：肖先生

总代理：电脑报社软件部 电话：（023）63876722 联系人：東先生

各地代理：各地连邦软件专卖店 各地赛乐氏专卖店62176019 <<大众软件>>杂志社65266329 <<电脑爱好者>>杂志社62184019 <<中国电脑教育报>>69735533-1210 新潮电子杂志社会性(023)63609119

北京:里仁软件62615307 创兴64251928 星式66084109 北京大学62536830 上海:农工商沪东63226198 茂立63293695 天津:IPC电脑7216215 四川:成都文苑6743501 河南:郑州军工6326557 郑洲辰星7931804 江苏:南京正龙图3225925 徐州雷林3853692 镇江新华书店5026655 云南:昆明黑马5146711 云南商业3101490 昆明创博3121116 江西:南昌康维8330122 新疆:乌鲁木齐华顺4816658 乌鲁木齐众心5828307 广东:广州中电87582576 广州南软87548549 陕西:西北工大博通8499397 西安企望5263783 陕西外文书店7280640 湖北:武汉天问7874577 武汉凡高7884793 武汉君微7302077 黑龙江:哈尔滨三新360184 哈尔滨宏伟5661779 哈尔滨中泽3668508-0451 湖南:长沙南方4452516 衡阳电子8715271 安徽:合肥中国计算机函授学院5529654-993 浙江:宁波海曙7248229 杭州南北电脑8073048 山东:山东双信电子6982244 烟台松华电子6278744 吉林:敦化中大电子6221924 辽宁:沈阳华储3895234

北京前导软件有限公司
前导软件销售连锁组织

专营游戏 ★★★ 玩家天下

买正版游戏到这里是您的最佳选择

成都前导连锁店
地址:成都市新南路四维村6号电脑城3楼367、368室大和计算机公司(610041)
电话:(028)5550175 联系人:徐 韬

江阴前导连锁店
地址:(214400)江苏省江阴市中山北路61号江阴汇联计算机网络工程有限公司
电话:(0510)6873888 唐振强、奚震宇

北京公主坟前导连锁店
地址:北京市公主坟科苑书城西厅
电话:(010)68515544-2076,2014 金 辉

北京花园路前导连锁店
地址:北京市花园路6号(331路花园路站)
电话:(010)62014411转2550 闫世民

太原前导连锁店
地址:山西太原市平阳路94号
电话:(0351)7089475 杨 斌

昆明前导连锁店
地址:昆明市园西电子市场圆通北路17号
电话:(0871)5144931;5146711 黎 鸿

洛阳前导连锁店
地址:洛阳市解放南路134号
电话:(0379)3217532 姜晓东

西安前导连锁店
地址:西安市西影路48号
电话:(029)5512135,5240934 程 军、胡春林

哈尔滨前导连锁店
地址:哈尔滨市南通大街320号
电话:(0451)2524158 谢晓亮

厦门前导连锁店
地址:厦门市思明南路394号
电话:(0592)2189351 郑获专

锦州前导连锁店
地址:辽宁锦州市凌河区洛阳路四段46-2号远大电脑经销处(121000)
电话:(0416)3131303 联系人:刘岩

济南前导连锁店
地址:(250011)济南市泺源大街37号泓软计算机有限公司
电话:(0531)6927664 联系人:苗忠利 俞传明

北京中关村前导连锁店
地址:中关村电子出版物批发市场2楼
电话:(010)62630309 曾小艳、吴凤霞

北京安定门前导连锁店
地址:北京安外东河沿7号楼一层
电话:(010)64254681 欧阳巨星

重庆前导连锁店
地址:重庆市沙平坝区沙杨路1号
电话:(023)65336351 红 昀

吉林前导连锁店
地址:吉林市吉林大街12号
电话:(0432)2447433 宋云飞

苏州前导连锁店
地址:苏州市公园路5号
电话:(0512)5216323 王 伟

沈阳前导连锁店
地址:沈阳市铁西区兴顺南街75号
电话:(024)5877672 王禹琦

长沙前导连锁店
地址:长沙市五一中路44号众智电脑研究所
电话:(0731)4443005,9002329 程 奎

石家庄前导连锁店
地址:石家庄市合作路10号(陵园街交口处)
电话:(0311)7050043,7049877 陈 光

连锁总部地址:(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电话:(010)64024800;(010)64024801;(010)64007071 张立波、郭 罡

在全国其它各省市征求新的连锁合作伙伴,有意者请与总部联系。

通 知

北京前导软件有限公司定于97年6月27日～6月28日在北京召开第一届前导软件连锁店经理会议，请各前导软件连锁店尽快与总部联系。

欲加入前导连锁组织的合作伙伴及其他软件经销商可以申请列席参加。

双鱼座



上海玩之宝贸易有限公司
电脑部正式开张营业

农工商分部:上海陕西北路 600 号 213 室
上海农工商力普电脑城
电话:(021)-62586882 转 268
传真:(021)-62583709

老介福分部:上海南京东路 233 号 536 室
上海老介福商厦 5 楼中外电脑商都
BP:128*206357
BP:54389100*79235

原装机的品质

专业经销:AOpen®(宏基)来自台湾的名牌系列电脑产品
欢迎选购宏基配件,配置宏基整机
特别推荐:AOpen 912E 12 倍速光驱 仅售:840 元
AOpen AP5T-2 主板(TX 支持 MMX) 仅售:1190 元

兼容机的价格

玩之宝电脑游戏批发中心　辐射华东地区 诚征各地代理

以下品种欢迎外地客户邮购(免邮费)款到三日内发货
邮购地址:上海陕西北路 600 号 213 室玩之宝 PC GAME 批发中心 邮编:200041

玩之宝推荐产品

铁血十字军	149	黎明之砧	69	死亡地带	186	生化悍将Ⅱ	146
极品飞车	130	魔岛大富翁	69	时空游侠传	136	絕地大反攻Ⅱ	160
银河飞将	268	三国英雄传	69	古墓丽影	146	十三支局(中文)	130
长弓阿帕奇	170	地狱之吼	130	命令与征服	160	铁血联盟(中文)	130
仙剑奇侠传	120	坦克大决战	49	无悔十字军Ⅱ	149	炎龙骑士团Ⅰ	68
大富翁3	120	运镖天下	130	傲气雄鹰Ⅱ	149	炎龙骑士团Ⅱ	88
三国演义Ⅱ	88	钢铁骑士团	130	97FIFA	149	侠客英雄3	98
英雄无敌	69	移民计划	99	汉堡战争	69	红色警报	预定
金庸群侠传	69	西楚霸王	120	天龙八部	预定	97赛手	135
新蜀山剑侠	69	KKND	预定	吞食天地3	69	魔兽争霸Ⅱ	预定
倚天屠龙记	69	装甲雄师	78	雷神之锤	248	血狮	86
龙腾三国	69	空中霸王	78	隐秘行动	120	終极毁灭战士	198

玩之宝推荐产品

PC GAME 联销网络成员

静安区陕西北路 600 号 213 室玩之宝电脑部(PC GMAE 专营) 62583709
黄浦区老介福中外电脑商都 536 室玩之宝电脑部(台湾 Aopen 代理) 128*206357
徐汇区天钥桥路 110 号二层玩之宝电子娱乐多媒体专营店 64691808*117
长宁区娄山关路 507 号玩之宝电子娱乐多媒体专营店 62340588
静安区镇宁路 452 号玩之宝静安店 62519143
黄浦区科技书店 2003 室盛年信息 126*5223817
黄浦区电子商厦 4 楼比时宏电脑超市 63225577*403
黄浦区北京西路 267 号荣丰游戏机商店 63274584
徐汇区太平洋百货五楼比时宏电脑超市 64878888
卢湾区陕西南路 238 号浦罗 internet 咖啡屋 64676852
普陀区西部商厦四楼比时宏电脑超市 62670826
普陀区宜川路 109 号音速小屋游戏专卖店 56090923
普陀区武宁路 278 号音速小屋游戏专卖店 62570100*5101
杨浦区靖宇中路 2 号曾氏 GAME 俱乐部 65337491
闵行区兰坪路 119 号奋进文教用品商店 66996*42077
嘉定区清河路 19 号天地娱乐总汇 59532981
石化隆安市场 27 号上海东市电子有限公司 57941366
石化纬零路二村 297 号豪盛游戏机商店 91077262
闸北区宝山路 120 号迪铁音像总汇 56311659
杨浦区四平路 2727 号蓝联电玩之家 91806198

玩之宝语音信箱:64603388 EMAIL:WISEBOY@ONLINE.SH.CN 电脑之家:http://www.see.online.sh.cn/



金山多媒体

金山单词通 零售价97元

在WINDOWS环境下继续背单词

- **内容丰富,应用广泛** 金山单词通收录了从小学、中学到大学四级六级、以及TOFEL、GRE、GMAT等英语课程共66本单词册,覆盖了英语各级人士的需要。
- **科学教学,轻松学习** 金山单词通采用科学教学方法,将单词册精心分组,学习时循序渐进,合理安排记忆复习,以最高效率记住最多单词,学习时还因人而异,记录个人的生词册,有的放矢,进行针对性训练。
- **标准美式发音,听力练习** 全部单词(包括短语)有标准美式发音,在背单词的同时还可以学习正确的英语单词发音!单词通还配有听力练习,模拟考试记录时间,给出分数,增强实战能力!
- **模拟考试,提高实战能力!**
- **单词游戏,寓教于乐**

金山词霸

标准版 两张磁盘,含简明词典无语音库,优惠价35元。

剑侠情缘

<<剑侠情缘>>128元双CD版,游戏设计非常有趣,是一款没有法术,不需刻意练功,几乎没有迷宫,多线索、多结局的武侠巨片。画面流畅生动,CD音源,主题音乐荡气回肠。

金山书信通

内容全、信例多、使用方便,包括商业外语、留学求职一般社交的各类书信,中文公函、包括各类报告、合同、公函等。

北京金山软件公司 北京市海淀区知春路22号四层
电话:62049624 传真:62049621
珠海金山电脑有限公司 电话(0756)3335688
北京金山营业部 电话:62612297

继续诚征其它省会城市代理

指定代理 连邦连锁组织(北京中心店62628618一分店62620376科海店62559390现代批发店62623257) **北京** 赛乐氏62188033 正普62184176 三好软件64007071 微宏62559756 天博62536565 大众软件67025232 大恒光盘连锁组织62628395 电脑教育报62626528 联想68428888-220 超软62647342 万众力合62649133 金洪恩62634069 王码62540243 兴宏达62178621 **上海** 农工商沪东电脑公司63226198 茂立软件店63293695 连邦(芙蓉江路店62412903 曲阜路店63062775 科图店63234074 浦东店68751438) 超想63291737 **武汉** 连邦7861018 天间7874577 **重庆** 电脑报63876722 **成都** 连邦5212697 **福州** 华特连邦7851364 **南京** 十佳连邦6642289 正龙图3225925 **广州** 金禄87582576 佳都87505151-203 南方84204166 **深圳** 星昊3202596 金中航3251226 **昆明** 黑马5146711 椰子5166057 希望4178833 **西安** 奔腾辉煌7801033 金蜘蛛2224459 **沈阳** 希望3909650 **哈尔滨** 希望2510446 **乌鲁木齐** 奇林5824708 新疆电子2863078 **济南** 三联6036020 金石6010904 智星8937245 **烟台** 松华6278744 **兰州** 科创8414719 **南昌** 希望6234341



天蝎座

开放式 智能 广谱 可扩充 自维护

KV300

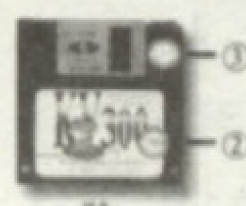
SCAN OR KILL VIRUS TOOLS

计算机杀病毒工具

'97 夏季







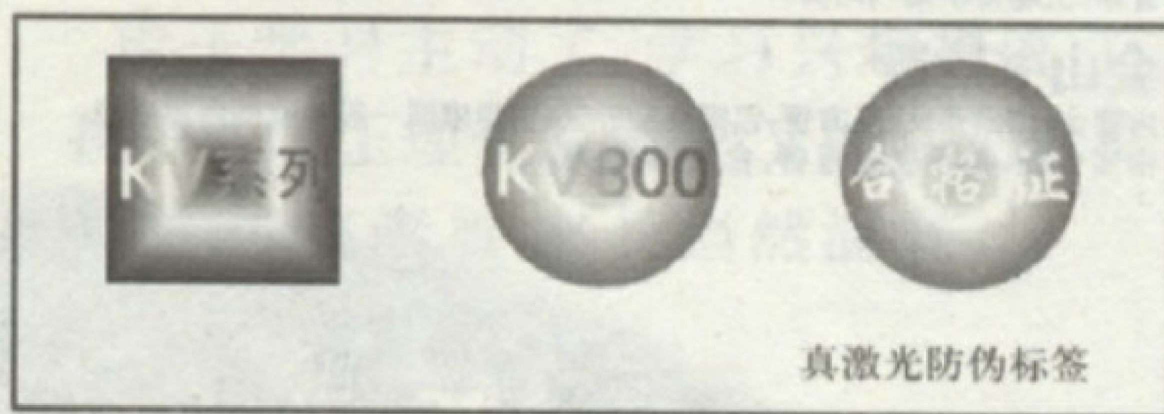
新包装：青蛙荷花

新防伪：三种特制激光防伪

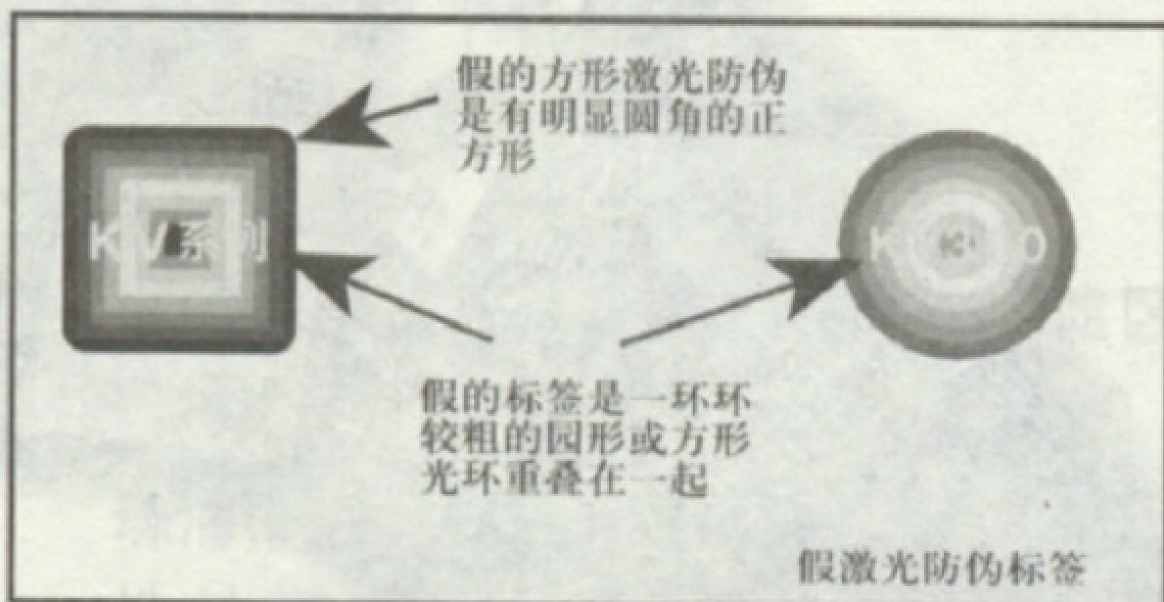
如何识别真假KV300

现在市场上发现较多的一种假冒KV300看起来很象真的KV300，那么如何识别呢？首先是鉴别激光防伪标志，假的模仿真的也有两个激光防伪，一个方形，一个园形。假的园形是一圈圈重叠在一起的园，摆动起来一环环较出的光环。而真的激光的防伪标志是一条只有0.2毫米宽的五彩光线，呈放射状向外或向内展开。假的方形激光防伪是有明显圆角的正方形，真的防伪的是九十度直角正方形。放光的特点与原形一样，与假标签有明显的不同。五月份新上市的KV300，在磁盘的右上角又增加一个印有"合格证"的激光的防伪标志。第二是要看包装。假KV300的包装，只有青蛙没有荷花及荷叶。真KV300的包装是"青蛙＋荷叶"或者"青蛙＋荷叶＋荷花"。假的KV300不能升级，并且磁盘质量很差，不能享受任何服务，造成用户损失。

真假激光防伪标签的比较



真激光防伪标签



假激光防伪标签

假KV300不能升级

如何购买KV300

为了防止用户误买假的KV300，请到当地有商号的软件超市或电脑商店。在电子配套市场购买时，请识别真假，不要只图便宜。不能确认真假时请打电话到我公司咨询。另外可直接上门购买或邮购。

从五月二十日起，我公司向指定经销商发放KV300金牌代理标志，请用户认准金牌标志。

如何使用KV300

当没用过KV300的新用户拿到KV300后，应先用KV300引导机器，当屏幕出现KV300所在驱动器的盘符时，键入KV300回车，就会进入KV300界面这时你只要按F2，再按下硬盘盘符C，即可快速查出硬盘内是否有病毒，当查出有病毒时，直接按下C，即可杀死所查出的病毒，同样道理，可查软盘中的病毒，若想进一步使用，请详细看说明书。

如何享受升级服务

用户在购买KV300后可同时享受免费升级服务。

1、用户可根据各电脑专业报纸定期公布的病毒特征码，用WPS、CCED编组软件将病毒特征码和文字编进病毒特征库文件中，KV300即可自升级查出该病毒。
2、用户可在各地KV300代理商处免费拷贝升级。
3、本地没有代理商的用户寄30元到我公司，我公司将寄出KV300代码盘一张，用户可自行拷贝升级。
4、已进入internet网络的用户可通过网络下载升级，网址为 http://www2.east.cn.net/~wjm/

价格、升级、邮购地址

地址：北京市海淀路171号大华商厦写字楼A座201室（人民大学东门向北150米）邮编：100086

零售价：260元　KV200用户升级费：100元

需特快专递另加30元

北京江民新技术有限责任公司

地址：北京市海淀路171号大华商厦写字楼A座201

电话：62649187，62649116　邮编：100086

Ubi Soft
ENTERTAINMENT





吉爱哥—寻找丢失的黑夜

迷人的亚马逊，酷热异常，黑夜再也不来，印第安少年吉爱哥在无意中发现两只行踪诡秘的会说话的蛇，决心弄个水落石出……

这是一个交互式的动画故事，它向孩子娓娓叙述亚马逊流域的传说。高品质的画面，由8000幅Ubi Soft设计师原创画构成，向你展现仙境般的热带丛林风光。孩子可以按故事发展顺序选择，也可以选自己喜欢的章节，每个章节都有令人惊喜的交互动画，只要用鼠标点击画面的任何一处，原本静止的景物就会动起来，又唱又跳，有趣极了！故事配有中、英、法、德、日5种语言和文字，可随意切换，是培养外语兴趣的最生动的方式。



巴约塔——北极勇者

冰天雪地的北极被风雷神统治着，勇敢的爱斯基摩少年巴约塔决心接受挑战，让春天重回北极……

这是一个交互式动画冒险故事，由中、英、法3种语言叙述。除了故事顺序选择、语言和字幕切换、近200个交互动画外，还有许多有关北极的游戏：拼图、猜谜、记忆等，这些游戏既能训练孩子的反应和逻辑思维能力，又让孩子在游戏中学到知识。专门设置的"致父母"一栏，让家长们帮助孩子发挥动手和创造力。故事中还穿插了多首卡拉OK歌曲，全家人都可以自娱自乐。



美妙的笛子—音乐世界漫游

没有课本，不用上课快快乐乐学音乐！瑞克将带你周游世界，寻访音乐大师，他们会教给你所有的音乐秘诀，教你学会识谱、吹笛。

动画和交互式的学习相当于一年的普通音乐课程。教学内容和习题都由法国音乐教师策划。每个人物妙趣横生的性格特点使学习生动活泼，易为各种程度的用户接受。近40首演奏曲目，并有乐队伴奏，运用屏幕上的功能键可以对演奏的快慢、停顿、起始等做调节。你也可以谱写自己编的曲子，然后将乐谱打印出来。



天鹰座



前言

本游戏是结合射击、解谜及电脑动画的大作，这里对其射击部分仅作简要提示，重点将摆在解谜部分。正如某人所说：射击游戏一再尝试终能过关，但解谜很可可能因语言、文化上的差异而卡住，此时本攻略就能帮助玩家欣赏到应得的结局(本攻略是在 EASY 模式下完成的)。

1. 离开禁区

ZAK 被少校救离冬眠室后开始战斗，射击游戏就是不停的抠板机，不要让敌人有攻击的机会。当 ZAK 跑到停车场，少校适时接应。在车子左转时要立即击破大门，如果等看清大门位置就来不及了！(少校会说 BLAST THE MAIN DOOR)

出大门后敌人开始出动空中武力，握紧鼠标，因为你会很忙碌。注意橘色标靶为地面危险敌人(最先要打掉的)，黄色标靶为空中飞行器。在进入高速公路前，有



个门一定要打掉(少校会说 SHOOT THE GATE)。

2. 公路追逐

当通过第一个隧道后，有段战车动画，此战车就是过一会儿你要攻击的目标(橘色的标靶)，如果漏掉它，后果就是 LOAD GAME!

第二个隧道有飞行机车扔下地雷的动画，当然这些地雷就是首要目标。过关后，ZAK 与少校乘战机离去。

3. 电子云暴

小心电子苞在接近战机时会突然加速，多试几次终能通过。

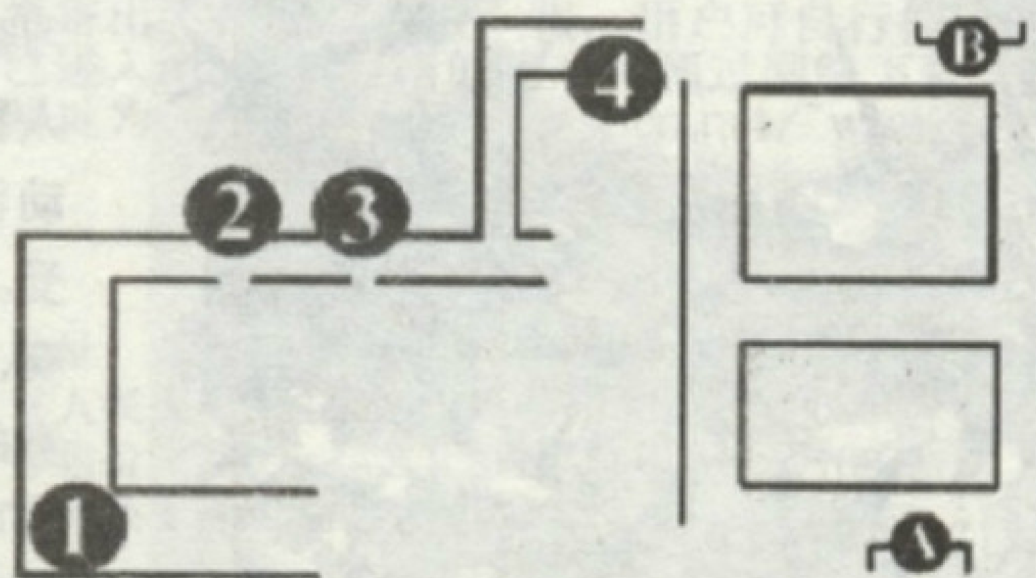
4. FWA 总部

从电梯出来后，ZAK 和少校分开行动；ZAK 要到总部资料库偷资料。起点在 1，要走到电梯处 4，注意 2 和 3 的空桥各有守卫一人，不能对他们射击，只能闪躲前进——当看到守卫 2 走动时，将 ZAK 移到最右边(用键盘的方向键



移动)。遇到守卫 3 时，将 ZAK 移到最左边。接下来就是去搭电梯。上到 2 楼后由电梯 A 直接走到电梯 B 即可。

电梯 B 内有数码盘，跟着显示的次序按数字即可过关。接下来 ZAK 到地下室进入电脑虚空间内，玩者要先击毁所有保护装置，也就是能打掉的都不可遗漏。资料库是分层储存档案，ZAK 需要的是 WEAPON SYSTEM 中的 DEFENSE WEAPON，以及 INSTALLATION 内 RESEARCH FACILITY 中的 INVERTORY，取得资料后就可离开。当心从电梯内出来的敌人，杀回停机坪后少校会



来接应。

接下来是要摧毁防卫激光(橘色标靶)，GRAHAM 会

引爆整个总部。

5. 梦魇

在 ZAK 小睡一番时，会梦见以前在海军基地的恶斗，本关仅射击而已。

6. 混入基地

欣赏过一连串动画后，ZAK 已躲在货物后方。当身后一台卸货机器靠近时，按方向键的右键，让 ZAK 向右避开它的挤压。

敌人远离后，ZAK 要想办法打开敌人刚进人的大门，笔者提供下列步骤供参考：



以键盘方向键操作——右、上、右、上、上，ZAK 便会躲在箱子后，待敌人走过去，随便按个键让 ZAK 出来。再按方向键——上、右、上、右、上，再次躲起来……现在可朝大门走去，输入密码（游戏中玩者有两次听到密码的机会，笔者的密码是 3108）进入门内。

7. 电梯三角激光锁

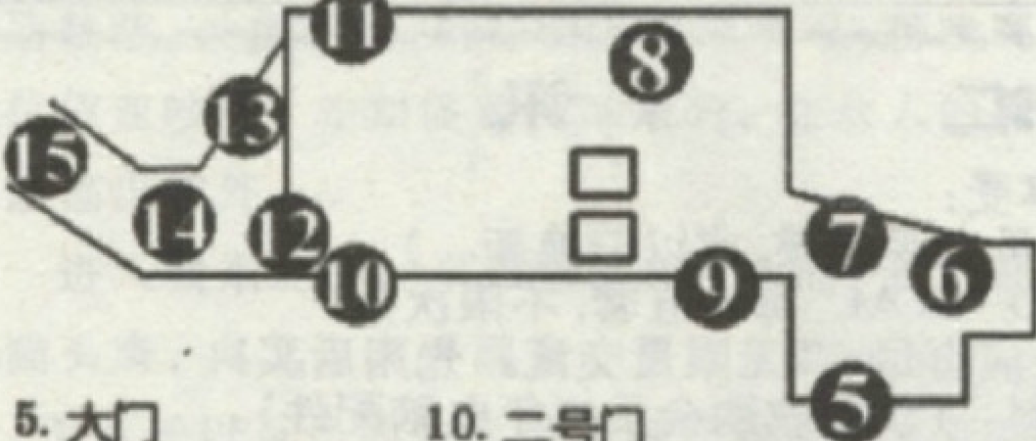
想进人电梯就要解开三角锁，方法是按动周围的十个按键，引导激光到开门的符号。一般说来这应该有多种法。笔者的办法是由左到右编为 1 至 10 号，按 3、4、5、、9、10、2、6 的顺序便可将门打开。

8. 柯本博士的办公室

在办公室左边的玻璃杯框中，有三个杯子单独放置着，记下它们的颜色。然后坐上椅子，面对桌子按“上”键打开面板，依黄、绿、蓝按键顺序进入资料库，但因安全系统检查声纹失败而离线。

9. 寻找柯本声纹

顺原路回电梯入口，由侧门 7 进入，在 8 找到



5. 大门
6. 电梯，通往柯本办公室
7. 侧门
8. 尸体处
9. 电视房间
10. 二号门
11. 四号实验室
12. 门
13. 开关
14. Generator

ROBINSON 的尸体。这下 ZAK 要自行制造解毒剂，还好有遥控器可清掉那堆绿色有毒废弃物。进入 9 那个门，走近电视萤幕 ZAK 会自动操作清理外泻状况。而后返回尸体前，边走边跳地（按 CTRL 键）通过有毒废弃物，进二号门（地图标为 10），坐上椅子进入资料库。

10. 二号房资料库

这里的资料同样是分层存放的，在 COMMUNICATION 下 CONFIDENTIAL 中倒数第二行 UNCERTIFIED FILE 内可取得柯本的声纹，在倒数第一行 PERSONAL FILE 内提到如何制造解毒剂，同时在 REPORT 内 ANTIDOSE FILE 中也提到如何制造解毒剂，但制造过程同前者相反，哪个是对的呢？另外还可得到四号实验室的通行码。

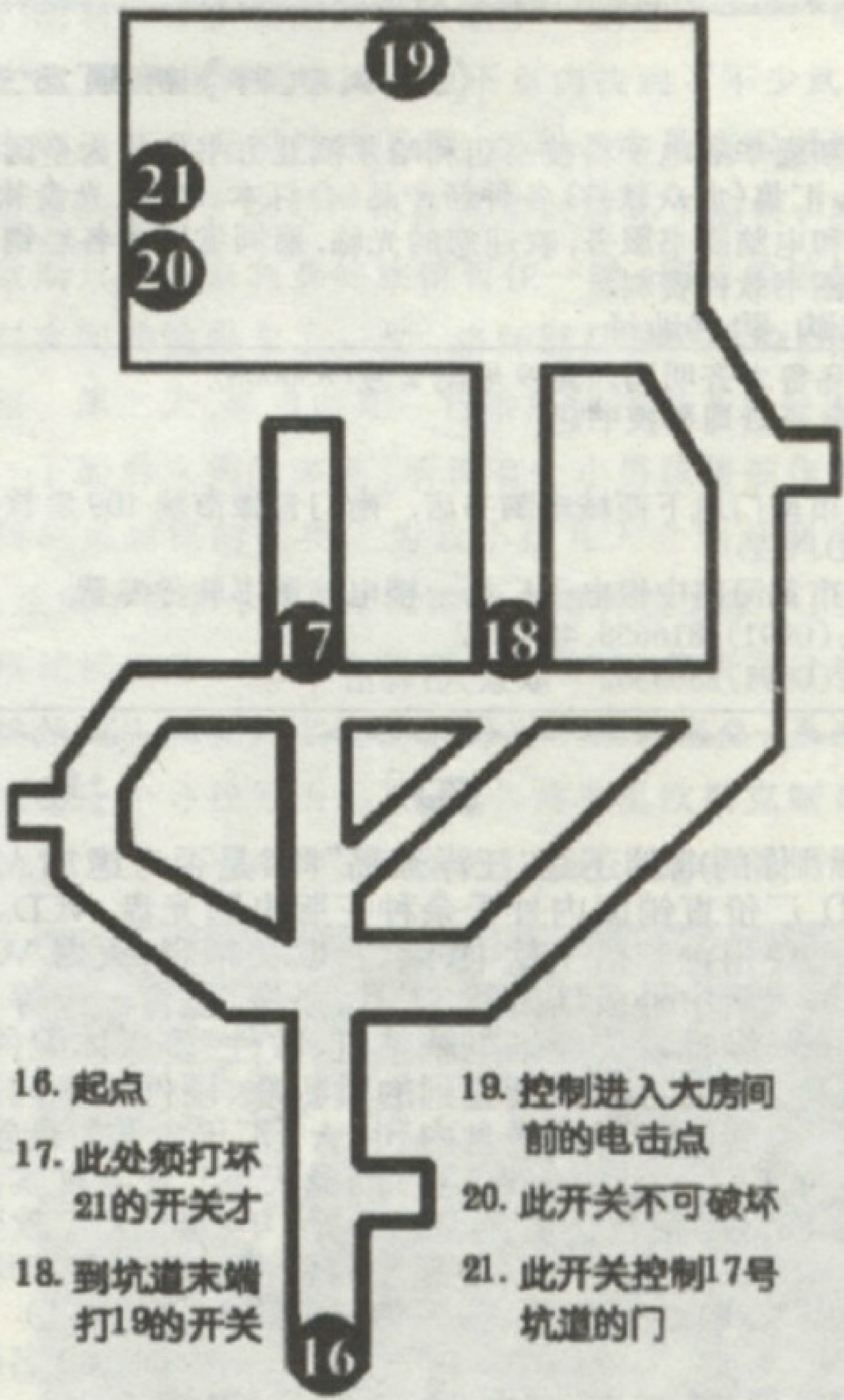
11. 四号实验室

在门前输入密码却无效，此时 GRAHAM 帮 ZAK 扫描指纹，但尚缺指纹库作对比，反正已拿到柯本声纹，先回办公室再作打算。

12. 柯本电脑资料库

坐上柯本的办公椅要左转面对窗户，敌军官会误以为是柯本而离去。再次进入资料库，在 ACCESS CODE 处对比指纹，一定要自己操作，不要依赖电脑，看到相同的要记下左下方那四个号码。记住 SELF DESTRUCT 区现在千万不要进入。

13. 四号实验室



16. 起点
17. 此处须打坏21的开关才
18. 到坑道末端打19的开关
19. 控制进入大房间前的电击点
20. 此开关不可破坏
21. 此开关控制17号坑道的门

输入刚到手的密码6307(如你拿到的不是这个码,请输入你自己发现的码),在实验室,ZAK着手准备解毒剂,不料却昏过去,但在昏睡中又展开一场战斗。醒来后,GRAHAM要ZAK快点弄好解毒剂。打下所有红色与白色细胞(或大部分的红白细胞),作好解毒剂后,GRAHAM要ZAK去见少校。

14.会面

面对二号房资料库右转,进入12号门,在角落13找到电灯开关,把它关掉。14的位置有一排发电机,远离它们(让ZAK靠最右边走)。在15的位置可看见红色光柱,要边走边闪过它们,进入山洞后再往前走就可见到少校。

15.启动自毁装置

将解毒剂交给少校后,要返回柯本办公室启动自毁装置,当然沿途免不了要大开杀戒。进入电脑资料的SELF DESTRUCT区,击毁圆球周围所有方块(一定要在60秒内完成),待设定完成就离开虚拟空间。再次打开面板,这次不要输入黄、绿、蓝(不要进入资料库),而是按下方那排白色键(随便按哪个都行),然后ZAK会被传送到地下室。

16.地下室

除射击绿色NANO-DUDES外,还要小心走道墙壁上黄色的突出物,碰上了就死!还有地上的绿色毒物也要避开!

首先走到18的坑道末端,射击远处长方形金属盒。然后进入大房间,射击21的金属盒,最后由17的坑道离开地下室。

17.桥

由地下室出来,刚好在与少校会面的对岸,而启动桥梁需先解开八角锁。这个锁与电梯锁类似,但只有六个钮,由左至右编号1到6,按2、4、1、5的顺序即可解开。接着又是一阵狂杀,直到原先卸货的地方,但柯本已在那里守候!当ZAK处在生死边缘时,少校驾战机及时赶到。

注意,在战机发射火炮后,玩者仅有一秒钟时间将柯本推下去(按方向键"上"),接下来的射击功夫决定你是否可结束游戏。

最后少校告诉ZAK,她是柯本的女儿,名字叫NOVELLE CORBIN……

(本文摘自《电脑玩家》第60期,作者:游坤阳)

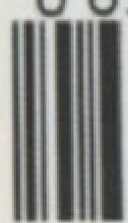


97.5

1. 命令与征服 (3480 票 → WESTWOOD)
2. 仙剑奇侠传 (3386 票 → 大宇)
3. 金庸群侠传 (2554 票 → 智冠)
4. 大航海时代 II (2386 票 → 光荣)
5. 大富翁 III (2068 票 → 大宇)
6. 三国志英杰传 (1902 票 → 光荣)
7. 足球 96 (1738 票 → 电子艺界)
8. 魔兽争霸 II (1664票 → BLIZZARD)
9. 魔法门之英雄无敌(1288 票 → NEW WORLD COMPUTING)
10. 模拟城市 2000 (1148 票 → MAXIS)



AGILE WARRIOR F-111X

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元